

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT  
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA APLIKASI OVO  
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA EKONOMI ISLAM TA 2016-2017  
UIN SUMATERA UTARA)**

OLEH:

ARTINI

NIM: 51.15.3.120



**PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UIN SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT  
PENGUNAAN UANG ELEKTRONIK PADA APLIKASI OVO  
(STUDI KASUS PADA MAHASISWA EKONOMI ISLAM TA 2016-2017  
UIN SUMATERA UTARA)**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)  
Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN  
Sumatera Utara

**OLEH:**

**ARTINI**

**NIM: 51.15.3.120**

Program Studi  
**EKONOMI ISLAM**



**PROGRAM STUDI EKONOMI ISLAM  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM  
UIN SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Artini  
NIM : 51.15.3.120  
Jur/Program Studi : Ekonomi Islam  
Judul Skripsi : Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi OVO (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam TA. 2016-2017 Uin Sumatera Utara).

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dan ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Medan, Oktober 2019

Saya yang Bermohon

Materai

**ARTINI**

**Nim: 51.15.3.120**

**ABSTRAK**

**Artini**, 2019. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Minat Menggunakan Uang Elektronik Pada Aplikasi OVO (Studi kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam TA 2016-2017 UIN Sumatera Utara). Di bawah bimbingan Pembimbing Skripsi I oleh Bapak Dr. Sugianto, MA dan Pembimbing II oleh Bapak Muhammad Syahbudi, MA.

Disebabkan minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik masih rendah padahal kemampuan untuk menggunakan *smartphone* sudah meningkat. Ada beberapa faktor yang dapat digunakan untuk melihat bagaimana minat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik, yaitu: Kepercayaan, kemudahan dan keamanan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian dengan menganalisis data menggunakan angka. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, hal ini disebabkan karena dalam memperoleh data dari hasil pengamatan langsung kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN di Sumatera Utara dengan menggunakan kuesioner. Kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan uji statistik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh variabel Kepercayaan (X1), Kemudahan (X2) dan Keamanan (X3) Terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y) pada mahasiswa FEBI UIN-SU dan seberapa besar pengaruhnya, berdasarkan hasil analisis data, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, berdasarkan hasil secara parsial kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO. Berdasarkan hasil secara parsial kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO. Berdasarkan hasil secara parsial keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO. Berdasarkan hasil secara simultan kepercayaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

Kata kunci: Kepercayaan, Kemudahan, Keamanan dan Uang Elektronik.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehairat Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkat rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi Ovo “(Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam TA 2016-2017).”**

Skripsi ini merupakan salah satu tugas akhir sebagai satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan memperoleh gelar sarjana (SE) pada jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Negeri Sumatera Utara (UIN SU).

Terselesaikannya skripsi ini tentunya berkat bantuan dari banyak pihak yang telah ikut membantu secara moril dan material. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada orang yang terkait dalam terselesaikannya skripsi ini. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat, penulis menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Saidurrahman, MA selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Andri Soemitra, MA selaku Dekan Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Marliyah, M.Ag selaku ketua jurusan Ekonomi Islam Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Sugianto, MA sebagai Pembimbing I yang telah memberikan arahan, pemahaman dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini. Bapak Muhammad Syahbudi, MA selaku Pembimbing II yang telah memberikan arahan, pemahaman dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Annio Indah Lestari Nst, MA Selaku Penasihat Akademik.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Sumatera Utara.

7. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Bafrun dan Ibunda Nahdiannur dengan tiada henti mendoakan, serta memotivasi baik dalam bentuk material maupun moril yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Adik tercinta Akmal, Heri Wijaya Terimakasih untuk dukungan dan doanya.
9. Abangda Zakki Abdul Nasir Lubis yang telah memberikan doa dan menjadi penyemangat bagiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku tersayang Niwatul mutia, Duri Indayani Nasution, dan maya Indah Sari Terimakasih untuk dukungan dan doanya.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak, demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Aamiin.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis memohon ampun dan memohon perlindungan-Nya. Semoga Allah SWT Membalas kebaikan yang telah diperbuat oleh pihak-pihak tersebut diatas. *Jazakumullah.*

Wassalam,

Medan, Oktober 2019

Penulis

**ARTINI**

**NIM. 51153120**

**DAFTAR ISI**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>

## **BAB I : PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7

## **BAB II : KAJIAN TEOROTIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

A. Kajian Teori .....	9
1. Uang Elektronik ( <i>e-money</i> ) .....	9
a. Pengertian Uang Elektronik .....	9
2. Minat Menggunakan <i>E-Money</i> .....	10
a. Pengertian Minat .....	10
b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat.....	11
3. Kepercayaan.....	12
a. Pengertian Kepercayaan .....	12
4. Kemudahan Uang Elektronik.....	13
a. Pengertian Kemudahan.....	13
b. Unsur Kemudahan Uang Elektronik .....	14
5. Keamanan.....	15
a. Pengertian Keamanan.....	15
6. Tipe Uang Elektronik.....	17
7. Jenis dan Batas Uang Elektronik.....	18

a. Kegunaan Uang Elektronik .....	19
b. Manfaat Uang Elektronik .....	20
c. Resiko Penggunaan Uang Elektronik .....	21
d. Pihak-Pihak Dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik .....	22
e. Uang Elektronik Berbasis Server .....	23
f. Konsep Penggunaan Uang Elektronik Dalam Islam .....	24
B. Penelitian Terdahulu .....	28
C. Kerangka Pemikiran .....	32
D. Hipotesis .....	33

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A. Pendekatan Penelitian .....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
C. Populasi dan Sampel .....	34
1. Populasi .....	34
2. sampel .....	35
D. Data Penelitian .....	37
1. Data Primer .....	37
2. Data Sekunder .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Definisi Operasional .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	40
1. Uji Asumsi Klasik .....	40
2. Regresi Linier Berganda .....	43
3. Uji Hipotesis .....	43

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum OVO .....	45
1. Visi dan Misi OVO .....	45
2. Sejarah Singkat FEBI .....	46
B. Hasil Penelitian .....	47
1. Deskripsi Responden .....	47
2. Deskripsi Variabel .....	47



3. Uji Asumsi Klasik .....	53
4. Uji Hipotesis.....	57
5. Uji Model (Regresi Linier Berganda) .....	60
C. Pembahasan .....	62
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 :Persamaan dan Perbedaan Jenis-Jenis Uang Elektronik.....	18
Tabel 2.2 :Daftar Penyelenggara Uang Elektronik .....	22
Tabel 2.3 :Pembagian Uang Elektronik Berbasis Server .....	24
Tabel 2.4 :Daftar Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 3.1 :Sebaran Jumlah Populasi Pada Setiap Jurusan .....	35
Tabel 3.2 :Sebaran Jumlah Sampel Dari Tiap Jurusan. ....	37
Tabel 3.3 :Tabel Instrumen Skala Linkert.....	38
Tabel 3.4 :Indikator Variabel Penelitian. ....	39
Tabel 4.1 :Responden Dalam Sampel Menurut Jenis Kelamin.....	47
Tabel 4.2 :Responden Berdasarkan Semester/Kelas. ....	47
Tabel 4.3 :Responden Dalam Sampel Menurut Umur. ....	48
Tabel 4.4 :Distribusi Jawaban Untuk Variabel Minat.....	49
Tabel 4.5 : Distribusi Jawaban Untuk Variabel Kepercayaan .....	50
Tabel 4.6 : Distribusi Jawaban Untuk Variabel Kemudahan .....	51
Tabel 4.7 : Distribusi Jawaban Untuk Variabel Keamanan .....	52
Tabel 4.8 : Hasil Uji Linieritas.....	55
Tabel 4.9 : Hasil Multikolinieritas .....	55
Tabel 4.10 : Uji R-Squer .....	57
Tabel 4.11 : Uji t Persial .....	58
Tabel 4.12 : Uji f .....	60
Tabel 4.13 : Regresi Berganda .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 :Kerangka Pemikiran penelitian .....	32
Gambar 4.1 :Normal Histogram.....	53
Gambar 4.2 :Normal P-P Plot .....	54
Gambar 4.3 :Scatterplot .....	56

## LAMPIRAN

Tabel Untuk Uji t .....	
Tabel Untuk Uji f .....	
Kuisisioner Penelitian .....	
Hasil Kuisisioner.....	
Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	
Daftar Riwayat Hidup .....	

## **BAB I**

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan uang elektronik di Indonesia kian pesat. Dikutip situs resmi bank sentral di Indonesia, Dengan demikian potensi perdagangan lewat internet atau *e-commerce* akan semakin besar. Uang tidak tunai berkembang pesat pasca era giralisasi.<sup>1</sup> Di Indonesia, Bank Indonesia (BI) telah mengeluarkan peraturan Nomor 16/8/2014 tentang uang elektronik atau *e-money*.<sup>2</sup>

Bank Indonesia sendiri telah memberikan izin 31 penerbit uang elektronik. Penerbitan didominasi oleh bank dan perusahaan telekomunikasi. Berdasarkan Statistik Sistem pembayaran Bank Indonesia, hingga Desember 2017 jumlah uang elektronik mencapai 90 juta instrument. Jika dibandingkan dengan Desember 2016 yang sebanyak 51 juta, jumlah tersebut meningkat hampir dua kali lipat. Dari sisi transaksi, nominal per Desember 2017 mencapai Rp11,5 triliun atau tumbuh 64 persen dibanding Desember 2016 yang senilai Rp7,06 triliun.<sup>3</sup> Dikutip dari riset mengenai uang elektronik yang dilakukan oleh situs *tirto.id*, situs berita tersebut berkerja sama dengan jakpat melakukan *survey* kepada 1.002 responden bahwa terlihat pada proporsi pria sebesar 51,20 persen dan wanita 48,80 persen. Sedangkan dari sisi usia, mayoritas responden yang berusia di atas 45 tahun.<sup>4</sup>

Berdasarkan temuan dan data di atas jika dibandingkan dengan jumlah penduduk Indonesia yang produktif selama Agustus 2017 sebesar 192 juta jiwa<sup>5</sup>, tentu uang elektronik sendiri belum menyerap sebesar jumlah tersebut karena jumlah uang elektronik baru mencapai 90 juta instrument hingga akhir 2017. Selisih tersebut jika dihitung dengan banyaknya populasi penduduk produktif di Indonesia

---

<sup>1</sup>Andri Soemitra, "*Bank dan Lembaga Keuangan Syariah*", (Jakarta: Kencana, 2016), h. 4

<sup>2</sup>Muhammad Yafiz, "*Bisnis dan Investasi Dalam Islam*", (Medan: Febi UIN-SU Press, 2015), h. 3

<sup>3</sup>Bisnis.com, *Tumbuh 64 Persen, BI: Transaksi Uang Elektronik Rp 11,5 Triliun di Tahun 2017*, (<https://bisnis.tempo.co/read/1061730/tumbuh-64-persen-bi-transaksi-uang-elektronik-rp-115-t-di-2017>). Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019

<sup>4</sup>Dinda Purnamasari, *50,90 Persen Masyarakat Khawatirkan pengguna Data E-Money*, (<https://tirto.id/5090-masyarakat-khawatirkan-penggunaan-data-e-money-cy41>). Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019

<sup>5</sup>Badan Pusat Statistik, *Penduduk Berumur 15 Tahun Ke Atas Menurut Provinsi dan Jenis Kegiatan Selama Seminggu yang lalu 2008-2017*, h. 21

adalah sebesar 102 juta jiwa belum menggunakan uang elektronik. Jika jumlah uang elektronik di Indonesia dibandingkan dengan jumlah pengguna aktif ponsel pintar sebesar 100 juta jiwa di mana 38,42 persen diantaranya merupakan generasi milenial yang diklaim sebagai mayoritas warganet atau netizen, maka didapatkan selisih antara jumlah pengguna aktif ponsel pintar dengan jumlah uang elektronik sebesar 10 juta jiwa belum berminat menggunakan uang elektronik.

Oleh karena itu, dapat di asumsikan bahwa penggunaan uang elektronik berbasis aplikasi yang masih tergolong rendah. Hal ini menjadi ironi karena uang elektronik yang bertujuan untuk mempercepat durasi transaksi dan mempermudah proses pembayaran apalagi tangan masyarakat kini lebih banyak waktu untuk menggunakan ponsel namun penggunaan uang elektronik di ponsel belum menyentuh seluruh pengguna ponsel pintar.

Disebabkan minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik masih rendah padahal kemampuan untuk menggunakan *smartphone* sudah meningkat. Ada beberapa faktor yang dapat digunakan untuk melihat bagaimana minat masyarakat dalam menggunakan uang elektronik, yaitu: Kepercayaan, kemudahan dan keamanan.<sup>6</sup>

Menurut penelitian Ana Fitriana dan Irawan Wingdes variabel manfaat, kemudahan dan keamanan Hasil penelitian ini adalah secara simultan ketiga faktor tersebut juga memiliki pengaruh yang positif terhadap minat konsumen menggunakan e-money di Indomaret Pontianak.<sup>7</sup>

Sedangkan penelitian Setyo dan Sherly juga memasukkan variabel pengaruh kepercayaan sebagai salah satu variable yang berpengaruh terhadap minat

---

<sup>6</sup>Nurits Nadia Khafiyah. *"Pengaruh persepsi mahasiswa mengenai uang elektronik terhadap minat menggunakan aplikasi ovo studi pada mahasiswa jurusan pendidikan ips uin syarif hidayatullah Jakarta."* (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018). h. 1

<sup>7</sup>Ana Fitriana dan Irawan Wingdes. *"Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card di Pontianak."* (Jurnal, Sistem Informasi STMIK Pontianak, 2017). h. 404

penggunaan. Penelitian tersebut menyatakan bahwa pengaruh kepercayaan akan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan *e-money*.<sup>8</sup>

Pesatnya penggunaan ponsel pintar dikalangan masyarakat mendorong perusahaan telekomunikasi juga ikut ambil bagian dalam melahirkan uang elektronik berbasis *server* berupa aplikasi ponsel. Lembaga riset digital marketing Emerketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang,<sup>9</sup> sehingga perusahaan-perusahaan penyedia jasa layanan keuangan yang menawarkan efisiensi transaksi berupa uang elektronik berusaha melakukan penetrasi ke dalam pasar untuk menyerap para pengguna aktif ponsel pintar yang jumlahnya mencapai 100 juta tersebut.

Sebenarnya uang elektronik sudah banyak digunakan untuk pembayaran transportasi umum dan pembayaran di *minimarket*, hingga saat ini uang elektronik yang berbasis pada telepon selular yang berkembang di kalangan masyarakat yaitu T-Cash milik Telkomsel, Gopay milik Gojek, OVO milik Lippo Group dan lain sebagainya. Dari salah satu produk uang elektronik berbasis *server*, OVO merupakan produk yang memberikan penawaran menarik. OVO adalah aplikasi yang memberikan kemudahan dalam bertransaksi dan juga kesempatan yang besar untuk mengumpulkan poin di banyak tempat,<sup>10</sup> terutama di penyedia layanan milik Lippo Group dan penyedia layanan yang bekerja sama dengan OVO.

Terlebih penyedia layanan yang menawarkan saluran pembayaran melalui OVO menawarkan diskon. Hingga Maret 2018, pengguna OVO baru mencapai 9,5 juta pengguna.<sup>11</sup> Sedangkan pesaingnya yaitu pengguna T-Cash yang dikutip dari situs kontan.co.id pada juli 2018 mencapai 25 juta dan pengguna Gopay yang

---

<sup>8</sup>Uly Yeni Listianti. “Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat Terhadap Minat Penggunaan E-Money Pada Mahasiswa Febi Ums.” (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018). h. 11

<sup>9</sup>Indah Rahmayani, *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, (<https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digitalasia/0/sorotan-media>). Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019

<sup>10</sup>Ovo, *About Us*, (<https://www.ovo.id/about>). Diunduh pada tanggal 25 Juli 2019

<sup>11</sup>Liputan6.com, *Ovo Targetkan 20 Juta Pengguna Aplikasi Pembayaran Tahun Ini*, (<https://www.Liputan6.com/bisnis/read/3414907/ovo-targetkan-20-juta-pengguna-aplikasi-pembayaran-tahun-ini>). Diunduh pada tanggal 26 Juli 2019

dikutip dari situs [tirto.id](http://tirto.id) pada oktober 2017 mencapai 11 juta.<sup>12</sup> Jika dibandingkan dengan pengguna aktif ponsel android maka selisih angka yang cukup jauh pada jumlah pengguna ketiga aplikasi tersebut. Padahal OVO sendiri memberikan stimulasi kepada masyarakat berupa diskon dan poin hadiah di tempat-tempat yang kerap dikunjungi oleh masyarakat dalam memperoleh barang dan jasa terutama anak muda kekinian yang memiliki gaya hidup modern yang konsumtif.

OVO adalah aplikasi pembayaran elektronik yang baru di resmi diluncurkan pada Maret 2017.<sup>13</sup> Aplikasi OVO adalah salah satu *platform* yang digunakan sebagai media transaksi dalam melakukan pembayaran dengan metode pembayaran elektronik secara digital yang didalamnya terdapat saldo OVO cash, dimana pengguna dapat mengoperasikan sepenuhnya melalui ponsel android. OVO Cash sendiri adalah sejumlah uang atau dana berupa uang elektronik (*e-money*) yang dapat diakses melalui aplikasi OVO yang dapat digunakan untuk berbagai macam transaksi keuangan, seperti pembayaran di berbagai *merchant* rekanan, isi ulang (*top up*) dan pengecekan saldo.<sup>14</sup>

Untuk dapat menggunakan layanan aplikasi OVO, pengguna harus mendaftarkan diri terlebih dahulu dengan mengikuti petunjuk yang telah tersedia pada aplikasi, selanjutnya pengguna harus melakukan pengisian saldo OVO cash melalui transfer ATM bersama atau prima dan juga di berbagai *merchant* OVO. Cara untuk melakukan top up (pengisian ulang saldo OVO cash) dapat dilakukan melalui ATM bersama atau prima untuk cara lainya dengan melakukan top-up diberbagai tempat, seperti Matahari Departement *Store*, *Hypermart*, *Maxx Coffee*, *Books* dan *Beyond*, *Bolt zone*, dan *OVO Booth*, dengan syarat dan ketentuan dalam melakukan pengisian ulang saldo OVO cash: 1. Memastikan nomor telepon yang anda gunakan; 2. Top-up yang berhasil tidak bisa dibatalkan atau dikembalikan

---

<sup>12</sup>Klaudia Molasiarani, *Juli 2018, Pengguna Tcash Tembus 25 Juta*, (<https://keuangan.kontan.co.id/news/juli-2018-pengguna-tcash-tembus-25-juta>). Diunduh pada tanggal 26 Juli 2019

<sup>13</sup>(<http://id.beritasatucom/telecommunication/ovo-targetkan-jadi-alat-pembayaran-nomor-satu/171120>). Diunduh pada tanggal 25 Juli 2019

<sup>14</sup>(<https://www.ovo.id/faq>). Diunduh pada tanggal 25 Juli 2019



dalam bentuk apapun; 3. Top-up tidak dikenakan biaya apapun; 4. Batasan minimum top-up disetiap merchant bervariasi mulai dengan Rp 50.000.<sup>15</sup>

Aplikasi OVO memiliki dua kategori golongan dengan sistem yang berbeda yaitu OVO Club dan OVO Primer. OVO Club adalah layanan uang elektronik *unregistered*, maksudnya adalah layanan yang ketika pengguna uang elektronik ini melakukan pengisian saldo pada aplikasi, pengguna tidak dapat melakukan penarikan uang tunai dari aplikasi, dan uang atau saldo yang terdapat pada aplikasi hanya bisa digunakan sebagai alat transaksi pembayaran pada merchant rekanan OVO. Sedangkan golongan OVO Primer adalah klasifikasi keanggotaan OVO dengan layanan uang elektronik *registered*, dimana pengguna pada layanan uang elektronik ini dapat melakukan pengisian saldo uang elektronik dan dapat melakukan transaksi keuangan seperti melakukan penarikan tunai, transfer dana, dan transaksi keuangan lainnya.

Tidak sedikit konsumen yang menjadi pengguna baru pada aplikasi ini merasa dirugikan dengan layanan aplikasi dikarenakan mereka yang melakukan pendaftaran melalui aplikasi merasa dikelabui karena kurang informasi mengenai aplikasi OVO mengenai layanan dan pengguna aplikasi, karena ketika melakukan pendaftaran tidak dijelaskan bahwa mereka adalah pengguna uang elektronik dengan layanan *unregistered* dengan kata lain bahwa pengguna baru yang mendaftar dari aplikasi secara otomatis tergolong pada pengguna dengan klasifikasi keanggotaan OVO club, dimana yang sudah dijelaskan pada penjelasan sebelumnya bahwa pengguna dengan keanggotaan OVO Club hanya bisa menggunakan aplikasi sebagai alat atau media pembayaran dan tidak bisa melakukan transaksi keuangan yang lain seperti transfer dana dan penarikan tunai, sedangkan pemahaman masyarakat mengenai aplikasi dan kegunaannya adalah sepenuhnya sebagai alternatif tempat penyimpanan uang atau sebagai dompet online yang bisa digunakan kapan saja saat dibutuhkan.

Dapat disimpulkan bahwa pihak usaha penyedia layanan tidak memberikan penjelasan yang dapat dipahami oleh siapa saja mengenai sistem dan status

---

<sup>15</sup>(<https://www.ovo.id/howto>). Diunduh pada tanggal 25 Juli 2019

keanggotaan pengguna yang melakukan pendaftaran melalui aplikasi, sehingga pengguna aplikasi yang melakukan pendaftaran melalui aplikasi merasa dirugikan oleh pihak penyedia layanan, sedangkan aplikasi OVO ini dapat diakses secara umum oleh masyarakat dan siapapun dapat menggunakannya secara bebas dan tidak menutup kemungkinan bahwa di kemudian hari akan ada banyak pengguna yang merasakan dirugikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan uang elektronik pada aplikasi OVO pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam TA 2016-2017 menarik untuk dilakukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Minat masyarakat untuk menggunakan uang elektronik masih rendah padahal kemampuan untuk menggunakan *smartphone* sudah meningkat.
2. Kurangnya kepercayaan masyarakat kepada pihak usaha penyedia layanan karena tidak memberikan penjelasan tentang status keanggotaan sebagai pengguna uang elektronik pada aplikasi OVO.
3. Faktor kemudahan yang belum menjawab secara maksimal terhadap kebutuhan pengguna uang elektronik pada aplikasi OVO.
4. Faktor keamanan yang belum menjawab secara maksimal terhadap kebutuhan pengguna uang elektronik pada aplikasi OVO.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi oleh satu variabel terikat dan tiga variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini adalah minat sedangkan variabel bebas adalah kepercayaan, kemudahan dan keamanan.

Sedangkan objek penelitian adalah Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN-SU TA 2016-2017.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
2. Apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
3. Apakah keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
4. Apakah kepercayaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui apakah kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
2. Untuk mengetahui apakah kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
3. Untuk mengetahui apakah keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
4. Untuk mengetahui apakah kepercayaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh secara simultan terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

##### **2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi Penulis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan memperluas wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan ekonomi, khususnya mengenai alat pembayaran non tunai khususnya uang elektronik pada aplikasi OVO.

- b. Bagi Pemerintah, untuk bahan pertimbangan dalam mengembangkan regulasi mengenai uang elektronik berbasis *server*.
- c. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi terkait alat pembayaran non tunai khususnya uang elektronik pada aplikasi OVO.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Uang Elektronik (*e-money*)

###### a. Pengertian Uang Elektronik

Dalam ketentuan peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*elektronik money*) dalam ketentuan pasal 1 Ayat 3.<sup>1</sup> Disebutkan bahwa, uang elektronik (*elektronik money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- 2) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*.
- 3) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- 4) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.<sup>2</sup>

Menurut *Bank for Internasional Settlement* (BIS) 1996 dalam Rurie, mendefinisikan “uang elektronik sebagai produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang.”<sup>3</sup>

Dapat disimpulkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik (dalam media *chip* atau *server*) dimana nilainya disimpan dalam media elektronik tertentu.

---

<sup>1</sup>Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Elektronik Money*).

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 10

<sup>3</sup>Rurie Wiedya Rahayu, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay dari PT. Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat di Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta)”, (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2018) h. 12, Tidak dipublikasikan.

## **2. Minat Menggunakan *E-Money***

### **a. Pengertian Minat**

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah atau keinginan.<sup>4</sup> Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk menentukan pilihan aktivitas. Pengaruh kondisi-kondisi individu dapat merubah minat seseorang sehingga dapat dikatakan minat sifatnya stabil.<sup>5</sup> Secara etimologi pengertian minat adalah perhatian, kerusakan (kecendrungan hati) kepada sesuatu keinginan.<sup>6</sup> Sedangkan menurut istilah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka atau kecendrungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.<sup>7</sup>

Minat merupakan motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Setiap minat akan memuaskan sesuatu kebutuhan. Dalam melakukan fungsinya kehendak itu berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Pikiran mempunyai kecenderungan bergerak dalam sector rasional analisis, sedang perasaan yang bersifat halus/tajam lebih mendalmbakan kebutuhan. Sedang akal berfungsi sebagai pengingat pikiran dan perasaan itu dalam koordinasi yang harmonis, agar kehendak bisa diatur sebaik-baiknya.<sup>8</sup>

Adapun menurut pendapat Saraswati, minat merupakan ketertarikan hati yang tinggi terhadap hal yang timbul karena kebutuhan yang dirasa atau tidak dirasakan. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal diluar dirinya. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

---

<sup>4</sup> Anton M. Meiliono, dkk, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Jakarta; Balai Pustaka, 1999), h. 225.

<sup>5</sup> Muhaimin, "*Korelasi Minat Belajar Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*", (Semarang: IKIP, 1994), h. 4.

<sup>6</sup> WJS Poerwadarmita, "*Kamus Umum Bahasa Indonesia*", (Jakarta: Balai Pustaka, 1982), h. 650.

<sup>7</sup> Andi Mappiare, "*Psikologi Remaja*", (Surabaya: Usaha Nasional, 1997), h.62.

<sup>8</sup> Sukanto, Fisiologi, (Jakarta; Integritas press, 1997), h. 120.

## **b. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat.**

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat di golongan:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.<sup>9</sup>
- 3) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Dari penjelasan tentang minat yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi.

Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. *E-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik *e-money* menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya.<sup>10</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan *e-money* ialah sebagai ketertarikan dan kesediaan masyarakat untuk menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran non tunai.

- 1) Keinginan menggunakan.

---

<sup>9</sup> Nisa Indira Vhistika, "*Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik Atau E-money di Wilayah Tanah Abang.*" (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017). h. 11-12

<sup>10</sup> *Ibid*, h. 13.

Masyarakat yang berminat bertransaksi menggunakan *e-money* akan memiliki keinginan untuk menggunakan *e-money*.

2) Tetap menggunakan di masa depan.

Masyarakat akan tetap menggunakan *e-money* di masa depan apabila masyarakat merasa layanan *e-money* memiliki banyak keuntungan dan merasa *e-money* lebih terjamin keamanan serta kemudahannya dari pada uang tunai.

### 3. Kepercayaan

#### a. Pengertian kepercayaan

Kepercayaan merupakan tingkat keyakinan seorang individu merasa aman ketika melakukan sebuah transaksi dengan siapa pun atau dengan penyedia layanan (*service provider*).<sup>11</sup> Menurut Gefen et al, konsep kepercayaan ialah keinginan individu untuk bergantung pada kemampuan, kebijakan, dan integritas. Hal tersebut sama seperti yang dijelaskan pada teori *initial trust* bahwa kemampuan, kebijakan, dan integritas yang akan membentuk sebuah keyakinan kepercayaan (*trusting beliefs*) yang berarti seseorang yang memegang keyakinan (*trutor*) punya rasa keyakinan kepada orang yang diyakini (*trustee*).<sup>12</sup> Sama seperti halnya pada konteks teknologi, W. Stewart et al, dan Pavlou menyatakan kepercayaan transaksi elektronik berarti probabilitas subjek dimana konsumen percaya bahwa transaksi *online* (*web provider*) dapat menjaga konsistensi sesuai yang diharapkan oleh konsumen.<sup>13</sup>

Dalam penerapan kepercayaan pada penelitian, yaitu kegiatan transaksi menggunakan *e-money*, tingkat kekhawatiran transaksi lebih tinggi dari pada transaksi dengan uang tunai. Maka dari itu, kepercayaan menjadi faktor penting dalam penggunaan *e-money* karena konsumen tidak memegang secara langsung

---

<sup>11</sup>Komiak, S. X., & Benbasat, I. "Understanding Customer Trust in Agent-Mediated Electronic Commerce, Web-Mediated Electronic Commerce, and Traditional Commerce Information." (Technology and Management 2014), h. 181–207.

<sup>12</sup>Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). "Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model", 27(1), h. 51–90.

<sup>13</sup>W. Stewart, D., Pavlou, P., & Ward, S. "Media Influences on Marketing Communications." (2002)



nilai uang namun sudah terekam pada sistem *e-money*. Apalagi konsumen cenderung lebih sensitif dengan hal keuangan, sehingga konsumen mengandalkan kepercayaan sebagai kunci untuk mengurangi rasa khawatir dalam penggunaan teknologi *e-money*.<sup>14</sup>

Semakin tinggi kepercayaan konsumen dalam menggunakan teknologi maka individu tersebut akan terus menggunakan teknologi tersebut dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu kepercayaan memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat penggunaan teknologi.<sup>15</sup>

Kepercayaan memiliki 4 indikator sebagai berikut :

1. Keandalan
2. Memiliki reputasi kejujuran
3. Tidak disalah gunakan
4. Terpercaya

#### **4. Kemudahan Uang Elektronik**

##### **a. Pengertian kemudahan**

Kemudahan merupakan kata sifat yang memiliki kata dasar mudah. Kata mudah dalam kamus Bahasa Indonesia adalah tidak memerlukan banyak tenaga dalam mengerjakan sesuatu. Sedangkan kemudahan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar usaha.

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) didefinisikan sebagai suatu keutamaan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan membuat orang bebas dari upaya.<sup>16</sup> Kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi

---

<sup>14</sup>Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). “*Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model*”, h. 51–90.

<sup>15</sup> Nur Diana. “*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Di Indonesia*.” (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018), h. 40

<sup>16</sup>Jogianto, H.M. “*Sistem Informasi Keperilakuan*”, (Yogyakarta: 2007), h. 330

informasi.<sup>17</sup> Dengan adanya kemudahan maka seseorang dapat bebas dari usaha karena memanfaatkan sesuatu teknologi atau sistem.

#### **b. Unsur Kemudahan Uang Elektronik**

Kemudahan penggunaan dapat di bagi menjadi 4 unsur, yang bila ditarik korelasinya dengan uang elektronik :

##### **1) Sistem mudah dimengerti**

Masyarakat perlu mendapat pemahaman bahwa layanan uang elektronik dapat diperoleh dari agen layanan keuangan digital maupun akses pribadi melalui telepon genggam. Kemudian, uang elektronik ini hanya dapat digunakan pada *merchant* yang bekerjasama dengan penerbit uang elektronik tersebut. Dua hal tersebut merupakan dasar dari pelaksanaan uang elektronik.

##### **2) Praktis dalam penggunaan**

Penggunaan uang elektronik yang ditujukan untuk memudahkan individu tentu harus memiliki keunggulan diantaranya nilai praktis yang selama ini digunakan sebagai keunggulan uang elektronik. Syarat utamanya adalah saldo dalam uang elektronik tersebut dan mesin untuk bertransaksi. Bila dua syarat tersebut terpenuhi, maka *user* hanya tinggal menempelkan atau menggesekkan uang elektronik yang dimiliki pada EDC tersebut untuk dapat disebut telah menggunakan uang elektronik.

##### **3) Sistem Mudah digunakan**

Uang elektronik merupakan alternatif instrument pembayaran. Apabila individu ingin menggunakan uang elektronik, maka pastikan uang elektronik tersebut memiliki saldo yang cukup. Cara penggunaannya pun hanya dengan menempelkan (*tap*) kartu ke mesin *Electronic Data Capture (EDC)* bagi uang elektronik berbasis *chip*, sedangkan bagi uang elektronik berbasis *server* cukup mengatur layanan sesuai yang diinginkan.

---

<sup>17</sup>Amijaya, Gilang Rizky. “Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking”, (Skripsi, Universitas Diponegoro, Semarang: 2010), h. 49

Mesin EDC selanjutnya akan mengurangi nominal uang elektronik yang dimiliki dengan nominal harga barang yang akan anda beli. Dengan terus bertambahnya mesin EDC yang ada membuat *user* dapat semakin intens dalam menjangkau serta menggunakan uang elektronik.

#### 4) Sistem mudah dijangkau

Uang elektronik dapat digunakan pada *merchant* yang sudah bekerja sama dengan bank. Uang elektronik tentu sangat mudah dijangkau karena pengaplikasian uang elektronik banyak berkaitan dengan transportasi seperti Go-Jek dan grab.

Selain itu, pengisian ulang saldo uang elektronik sangat mudah dilakukan karena bisa *via* bank, ATM, ataupun *via* minimarket (Alfamart dan Indomaret).<sup>18</sup>

Kemudahan memiliki 4 indikator sebagai berikut :

1. Tidak ribet
2. Mudah dipahami
3. Dapat digunakan
4. Lebih cepat

## 5. Keamanan

### a. Pengertian keamanan

Keamanan merupakan suatu isu yang penting bagi kepuasan nasabah dalam layanan *internet banking* serta menganggap keamanan dan privasi sebagai penghalang utama dalam penggunaan teknologi informasi.

Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebut *system* yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik.<sup>19</sup> Keamanan sendiri merupakan isu yang paling penting dan seringkali dengan publikasi mengenai keamanan di media membuat kepercayaan nasabah terhadap keamanan *internet banking* berkurang.<sup>20</sup> Keamanan juga mampu melindungi

---

<sup>18</sup>Amijaya, Gilang Rizky. “Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking”, (Skripsi, Universitas Diponegoro, Semarang: 2010), h. 427-437.

<sup>19</sup>Susanto, A., Lee, H., Hangjung, Z., & Ciganek, A. P. (2013). “User acceptance of internet banking in Indonesia”, initial trust formation. *Information: Development*, h. 309-322.

<sup>20</sup>Hidayati, Siti, dkk. “Operasional E-Money”, (Jakarta: Bank Indonesia, 2006)

informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online*.<sup>21</sup>

Jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Ketika *level* jaminan keamanan dapat diterima dan bertemu dengan harapan konsumen, maka seorang konsumen mungkin akan bersedia membuka informasi pribadinya dan akan membeli dengan perasaan aman. Pada sistem uang elektronik, nilai uang disimpan dalam bentuk bit-bit data. Bit-bit data tersebut melalui jaringan *computer*, diproses pada pemroses, disimpan pada basis data *server*, dan sebagainya. Seperti pada sistem uang konvensional, bit-bit data tersebut dapat diserang oleh orang yang tidak berhak, dan kemudian dimanipulasi, sehingga orang tersebut dapat menghasilkan uang (berupa data palsu).<sup>22</sup>

Sebuah sistem uang elektronik harus dapat melindungi keamanan data nilai uang yang dikelola, dengan memenuhi kriteria keamanan tertentu, sesuai dengan kebutuhan keamanan data nilai uang. Keamanan (*security*) dalam suatu sistem dapat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek *people*, aspek proses dan aspek teknologi.<sup>23</sup> *Electronic money* menawarkan tingkat keamanan yang lebih rendah dibandingkan dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) lainnya seperti kartu kredit atau kartu debit. Untuk menggunakan *e-money* dalam pembayaran tidak diperlukan otorisasi, baik tanda tangan atau PIN. Ini merupakan kemudahan yang sama dengan menggunakan uang tunai. Siapa saja yang memiliki sebuah kartu *e-money* dapat melakukan pembayaran tanpa otorisasi, sehingga apabila kartu dicuri, tidak ada jaminan bagi pemilik kartu. Selain itu, hal lain yang dilakukan dalam penggunaan *e-money* untuk pembayaran adalah kegagalan ataupun kesalahan dalam transaksi. Mungkin saja terjadi *human error* yang mengakibatkan jumlah pembayaran yang tidak benar ketika melakukan pembayaran di retail-retail yang

---

<sup>21</sup>Jati, N. J., & Laksito, H. “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris Pada Biro Perjalanan di Kota Semarang).” (Diponegoro: 2012), h. 28

<sup>22</sup>Jogianto, H.M. “Sistem Informasi Keperilakuan”, (Yogyakarta: 2007), h. 336

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 338

mendukung sistem pembayaran dengan *e-money*. Namun, situasi ini diperbaiki dengan memberikan tanda terima berupa struk pembayaran yang dikeluarkan untuk pelanggan.<sup>24</sup>

Keamanan memiliki 3 indikator sebagai berikut :

1. Memberikan rasa aman
2. Terjamin
3. Memberikan kenyamanan

## 6. Tipe Uang Elektronik

Menurut Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional Bank Indonesia dalam Rachmadi, dilihat dari medianya ada dua tipe uang elektronik, yaitu:

- 1) *Prepaid card*, sering disebut juga *elektronik purses* atau *chip based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:
  - a) “Nilai elektronik” disimpan dalam *chip (integrated circuit)* yang tertanam pada kartu.<sup>25</sup> Di dalam *chip* ini di-*install operatisng system* dan aplikasi yang akan berfungsi sebagai alat pengendalian transaksi seperti melakukan perhitungan dan penyimpanan data.<sup>26</sup>
  - b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan dengan meng-*insert* kartu ke suatu alat tertentu (*card reader*).
- 2) *Prepaid sofwere*, sering disebut juga *digital cash* atau *server based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:
  - a) “Nilai elektronis” disimpan dalam suatu *hard disk* yang terdapat dalam *personal computer (PC)* atau *smartphone* yang dijalankan dengan *operating system*.

---

<sup>24</sup>*Ibid*, h. 339

<sup>25</sup>Rachmadi Usman, “Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran”, *Jurnal Edukasi*, vol. 32, No.1, 2017, h. 140-141

<sup>26</sup>Nur Diana, “Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia”, (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yokyakarta: 2018), h. 14, Tidak dipublikasikan.

- b) Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan computer elektronikasi seperti internet, pada saat melakukan pembayaran.<sup>27</sup>
- c) Pengguna memiliki akun online uang elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *computer* dan transaksi (transfer uang) dilakukan melalui akun ini. Bahkan saat ini sudah banyak produk uang elektronik berbasis *software online* dikeluarkan perusahaan no-bank.<sup>28</sup>

Jadi, uang elektronik ini jika dilihat dari medianya yaitu *prepaid card* atau *chip* dan *prepaid softwer* atau *server based*.

## 7. Jenis dan Batas Uang Elektronik

Jenis dan batas nilai uang elektronik berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit uang elektronik dapat dilihat pada table 2.1 dibawah ini:

**Tabel 2.1**

### **Persamaan dan Perbedaan Jenis-jenis Uang Elektronik**

Keterangan	Uang Elektronik	
	Tersimpat di Media Server	Tersimpat di Media Chip
Pencatatan Identitas	Data identitas pemegang kartu uang elektronik tercatat dan terdaftar pada penerbit.	Data identitas pemegang kartu tercatat pada penerbit/tidak harus menjadi nasabah penerbit.
Nilai uang elektronik yang tersimpan	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>server</i> paling banyak sebesar Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah). <sup>29</sup>	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>chip</i> paling banyak sebesar Rp 1.000.000,- (Satu juta rupiah).
Batas nilai transaksi	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak

<sup>27</sup>Rachmadi Usman, "Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran", *Jurnal Edukasi*, vol. 32, No.1, 2017, h. 143-144

<sup>28</sup>Nur Diana, "Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia", (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta: 2018), h. 14-15, Tidak dipublikasikan.

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 15.

	banyak transaksi sebesar Rp 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).	transaksi sebesar Rp 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).
Jenis transaksi yang dapat digunakan/ Fasilitas uang elektronik berdasarkan jenisnya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Registrasi pemegang,</li> <li>2. Pengisian ulang (<i>top up</i>)</li> <li>3. Pembayaran transaksi</li> <li>4. Pembayaran tagihan</li> <li>5. Transfer dana</li> <li>6. Tarik tunai</li> <li>7. Penyaluran program pemerintah kepada masyarakat</li> <li>8. Fasilitas lain Berdasarkan persetujuan BI</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengisian Ulang (<i>top up</i>)</li> <li>2. Pembayaran Transaksi</li> <li>3. Pembayaran tagihan</li> <li>4. Fasilitas lain berdasarkan persetujuan BI</li> </ol>

Sumber: Surat Edaran Bank Indonesia No.16/11/DKSP dan No.18/21/DKSP diolah penulis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik *registered* mempunyai batasan sebesar Rp 5.000.000,00. Sedangkan uang elektronik *unregistered* memiliki batas sebesar Rp 1.000.000,00.

#### a. Kegunaan Uang Elektronik

Penggunaan e-money memiliki banyak kemanfaatan yang diberikan apabila diterapkan dengan baik, antara lain transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman, memudahkan akses ke *electronic commerce*, dan mendorong personalisasi yang lebih dari layanan perbankan. Dengan banyaknya kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*.

Dapat membantu dan menguntungkan masyarakat yang menggunakan *e-money* dan belum mengetahui kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*. Kendala yang dihadapi yaitu seperti masih belum terbukanya masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudayanya uang tunai serta belum mengetahui efisiensi yang diberikan dari *e-money*. Perlu meningkatkan kesadaran untuk menggunakan uang elektronik atau *e-money* karena *e-money* mudah digantikan oleh uang tunai. Sehingga sosialisasi terkait berbagai kemanfaatan yang diberikan dari *e-money* penting ditingkatkan.

## **b. Manfaat Uang Elektronik**

Dengan adanya alat pembayaran non tunai seperti uang elektronik ini yang merupakan bagian dari kebijakan baru dalam sistem pembayaran oleh Bank Indonesia akan mampu mengoptimalkan transaksi pembayaran oleh masyarakat yang sekaligus berdampak pada meningkatnya perekonomian negara. Kehadiran uang elektronik sebagai solusi yang memiliki kelebihan dan memberikan manfaat bagi masyarakat. Beberapa manfaat dan kelebihan penggunaan uang elektronik di bandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non tunai lainnya, antara lain:

1. Mengurangi *opportunity cost* masyarakat.
2. Pembiayaan tanpa bunga (Khusus Kartu Prabayar / uang elektronik) yang di terima Bank atau penerbit.
3. Mengurangi biaya *cash handling* (penanganan kas) yaitu biaya yang digunakan untuk melakukan pengelolaan uang, baik itu biaya percetakan maupun peracikannya.
4. Mendorong kenaikan tingkat konsumsi dan *velocity of money* (percepatan perputaran uang) yaitu rata-rata jumlah berapa kali pertahun (perputaran) dari suatu unit mata uang digunakan untuk membeli total barang dan jasa yang diproduksi dalam perekonomian.
5. Mendorong aktivitas sector riil dan pertumbuhan ekonomi.<sup>30</sup>
6. Lebih praktis dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu.

Kemudian, Penggunaan Uang Elektronik Sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi-transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
2. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil(receh).

---

<sup>30</sup> Tim Inisiatif 2006 BI, "*Working Paper Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran non Tunai Melalui Pengembangan E-money*," (Jakarta: Bank Indonesia, 2006), h. 24.



3. Sangat aplikatif, karena bisa digunakan untuk berbagai transaksi misal bernilai kecil dengan frekuensi tinggi, misalnya: biaya tol, bayar tike transportasi, parkir, fast food, dll.<sup>31</sup>

#### **c. Resiko Penggunaan Uang Elektronik.**

Tidak hanya memiliki manfaat, uang elektronik juga memiliki resiko sama halnya dengan uang tunai, dan yang terpenting cara pengguna uang elektronik untuk lebih hati-hati dalam menggunakannya. Yaitu:

1. Resiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.<sup>32</sup>
2. Resiko masih kurang pahamnya penggunaan dalam menggunakan uang elektronik, seperti penggunaan tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada reader untuk elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

Kemudian jika pengguna kehilangan Kartu E-Money, kartu tersebut dicuri, atau kejadian lain yang menyebabkan kepemilikan kartu beralih dari pengguna yang sah ke pihak lain yang sah, maka kartu tersebut tetap dapat dipergunakan oleh pihak lain yang tidak sah tersebut. Apabila pihak yang kehilangan kartu tidak dapat melakukan upaya lain untuk memperjuangkan haknya. Pemilik kartu tidak dapat melakukan pemblokiran atas kartu.

E-Money yang beralih ke pihak yang tidak sah tersebut. Di samping itu telah dinyatakan dalam perjanjian pembuatan kartu E-Money antara bank/Issuer dengan pengguna bahwa resiko kehilangan kartu merupakan resiko pengguna.

#### **d. Pihak-Pihak Dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik.**

Dikutip dari situs resmi bank di Indonesia, bank Indonesia sendiri telah memberika izin 31 penerbit uang elektronik per 28 Agustus 2018, diantaranya:

---

<sup>31</sup> <https://www.bi.go.id> produk-dan-jasa-sp//>, diunduh pada tanggal 16 Maret 2019.

<sup>32</sup> *Ibid.* h. 14.

**Tabel 2.2****Daftar Penyelenggara Uang Elektronik**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nama Produk</b>	
		<b>Server Based</b>	<b>Chip Based</b>
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT E-Money	-
2	PT Bank Central Asia	Sakuku	Flazz
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	-
4	PT Bank DKI	-	JakCard
5	PT Bank Mandiri (persero), Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money
6	PT Bank Mega, Tbk	Mega Virtual	Mega Cash
7	PT Bank Negara Indonesia (persero), Tbk	UnikQu	TapCash
8	PT Bank National Nobu	Nobu e-Money	Nobu e-Money
9	PT Bank Permata	BBM Money	-
10	PT Bank Rakyat Indonesia (persero), Tbk	T bank	Brizzi
11	PT Finnet Indonesia	FiinChannel	-
12	PT Indosat, Tbk	PayPro (d/h Dompetku)	-
13	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-
14	PT Skyep Sab Indonesia	Skye Mobile Money	SkyeCard
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash	iVas Card
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tap Izy
17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-
18	PT Smartfren Telecon, Tbk	Uangku	-

19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commercel Indonesia)	Gopay	-
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-
21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-
22	PT Bank QNB Indonesia, Tbk	Dooet	-
23	PT BPD Sumsel Babel	-	BSB Cash
24	PT Buana Media Telkomsel	Gudang Voucher	-
25	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	-
26	PT Visionet Internasional	Ovo	-
27	PT Inti Dunia Sukses	iSaku	-
28	PT Verita Sentosa Internasional	Paytren	-
29	PT Solusi Pasti Indonesia	PayU	-
30	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	-
31	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	-

Sumber: Bank Indonesia

#### **e. Uang Elektronik Berbasis Server**

Berdasarkan perusahaan penyedia ada beberapa pembagian uang elektronik berbasis server jika dilihat dari perusahaan yang menyediakannya terbagi atas:

**Tabel 2.3**  
**Pembagian Uang Elektronik Berbasis Server**

No	Produksi Bank	Produksi Penyedia Jasa Telekomunikasi	Perusahaan Teknologi Penyedia Layanan
1	Sakuku (Bank BCA)	PayPro d/h Dompetku (Indosat)	Gopay (Dompot Anak Bangsa d/h PT MV Commerce Indonesia)
2	Mandiri e-Cash (Bank Mandiri)	T-Cash (Telkomselular)	Truemoney (Witami Tunai Mandiri)
3	UnikQu (Bank BNI)	XL Tunai (XL Axiata)	Ovo (Visionet Internasional)
4	T bank (Bank BRI)	Speed Cash (Bimasakti)	Paytren (Veritra Sentosa Internasional)

Sumber: Bank Indonesia

#### **f. Konsep Penggunaan Uang Eletronik Dalam Islam.**

Uang elektronik merupakan alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, kemudian nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran oleh pemegang kepada pedagang.<sup>33</sup>

Menurut kajian fiqh, ada beberapa aspek penting yang dapat menilai kebodohan dalam penggunaan uang elektronik sebagai uang, diantaranya:

##### **1. Uang dalam pandangan islam**

Sekurang kurangnya dalam Islam uang yang beredar dan berlaku di masyarakat harus memiliki dua syarat yaitu :

Masyarakat harus memiliki dua syarat yaitu :

- a. Subtansi benda tersebut tidak bisa dimanfaatkan secara langsung melainkan hanya sebagai media untuk memperoleh manfaatnya.
- b. Dikeluarkan oleh lembaga yang memiliki otoritas untuk menerbitkan uang sebagai bentuk kepercayaan masyarakat, seperti bank sentral.

Melihat kedua syarat tersebut dalam islam sebenarnya sama dengan apa yang dipersyaratkan Bank Indonesia mengenai uang yang beredar dan berlaku.

---

<sup>33</sup> Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik, Pasal 1, h. 3.

Maka melihat syaratnya, uang elektronik (dikeluarkan bank atau *issuer* atas izin bank sentral dan media untuk memperoleh manfaat) jelas legal dalam penggunaannya sebagai uang.

Hal ini diperkuat dengan perkataan ulama DSN melalui fakta sejarah,<sup>34</sup> diantaranya :

1. Imam Malik: “apabila kulit telah menjadi uang resmi di mata ‘urf (adat istiadat) dan pasar, maka uang tersebut sama hukumnya dengan uang dari emas dan perak.
2. Ulama Mazhab Maliki mengomentari kebolehan fulus sebagai mata uang disebabkan pemerintah menyatakannya sebagai alat bayar resmi. Dalam kitab *Al-Mudawanah* disebutkan bahwa hal tersebut karena fulus telah memiliki stempel yang sebagaimana halnya dinar dan dirham.
3. Uang elektronik pada dasarnya sama dengan uang karena memiliki fungsi sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli dan jaminan oleh BI sebagai bank sentral pemerintah (PBI 11/12/2009).

Dengan dipersamakannya uang elektroik dengan uang, maka pertukaran antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik merupakan mata uang sejenis yang dalam fiqh dikenal dengan *Al-Sharf*, maka ada dua hal penting yang harus dipenuhi dalam akad *Al-Sharf* :

1. Jika penukaran mata uang itu tidak sejenis maka hanya ada suatu syarat yaitu transaksi wajib tunai (spot paling lambat 2 hari dalam fatwah DSN No 28) dan tidak wajib sepadan nilainya.  
Contohnya penukaran uang di *money changer*, penukaran rupiah dengan dolar. Ketika kita menukarkan Rp 13.000,- maka kita hanya mendapatkan 1 Dollar.
2. Jika penukaran mata uang itu sejenis (termasuk uang elektronik) maka ada dua syarat yaitu:
  - a. Transaksi wajib tunai dan

---

<sup>34</sup><https://m.facebook.com/lingkarstudi.ekonomisyariah/posts/846310375496752:0>, diunduh pada tanggal 1 april 2019.

b. Wajib sepadan nilainya

Ketika uang tunai ditukar dengan uang elektronik yang mana adalah sama-sama rupiah, maka wajib sepadan. Contohnya, ketika kita *top up* Rp 20.000,- maka saldonya Rp 20.000,-. Maka dengan hal ini, dalam transaksi uang elektronik tidak ada yang janggal dalam prakteknya jika dilihat dari kaca mata syariah.<sup>35</sup>

Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia N0: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah menimbang:

- a. Bahwa alat pembayaran berupa elektronik yang diterbitkan oleh bank maupun lembaga selain bank saat ini semakin berkembang di Indonesi.
- b. Bahwa masyarakat Indonesia memerlukan penjelasan mengenai ketentuan dan batasan hukum terkait uang elektronik dari segi syariah.
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan huruf a dan huruf b, DSN-MUI memandang perlu untuk menetapkan fatwa tentang uang elektronik syariah untuk dijadikan pedoman.<sup>36</sup>

Mengingat penggunaan uang elektronik dalam islam merujuk pada konsep perdagangan dalam islam yang mana perdagangan yang dilakukan harus memenuhi prinsip suka sam suka ('an taradin minkum). Sebagaimana dalam QS. An-Nissa (4): 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا

أَنفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

*Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar) kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah Maha penyayang kepadamu.*<sup>37</sup>

---

<sup>35</sup> <https://m.fecebook.com/lingkarstudi.ekonomisyariah/posts/846310375496752:0>, diunduh pada tanggal 1 april 2019.

<sup>36</sup> *Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia*, Diunduh pada tanggal 20 Agustus 2019

<sup>37</sup> *Al-Qur'an Al-Karim* Terjemahan Departemen Agama Republik Indonesia (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007), QS: An-Nisaa: (4) 29, h. 83

Dalam buku Tafsir Ayat-ayat Ekonomi.<sup>38</sup> Ayat diatas menjelaskan larangan Allah SWT mengkonsumsi harta dengan cara-cara yang batil. Kata *batil* oleh “Al-Syukani” diterjemahkan *ma laisa bihaqqi* (segala yang tidak benar (hak). Bentuk *batil* ini sangat banyak. Dalam konteks ayat di atas, sesuatu disebut *batil* dalam jual beli jika dilarang oleh syara’. Adapun perdagangan yang batil jika didalamnya terdapat unsure MAGHRIB yang merupakan singkatan dari *maisir, gharar, riba dan batil* itu sendiri. Lebih luas dari itu perbuatan yang melanggar nash-nash syari,’ juga dipandang sebagai batil seperti mencuri, merampok, korupsi dan sebagainya. Oleh karena itu, uang elektronik harus memenuhi criteria dan ketentuan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Dalam penjelasan dan peraturan Bank Indonesia No 7/46/PBI/2005,<sup>39</sup> tentang akad penghimpunan dana penyaluran dana yang melaksanakan usaha berdasarkan prinsip syariah, pasal 2 dan 3 menjelaskan bahwa prinsip transaksi dalam islam adalah:

- 1) Tidak mengandung *masyir* (unsure perjudian, untung-untungan atau spekulatif yang tinggi).
- 2) Penyelenggaraan uang elektronik harus didasarkan oleh adanya kebutuhan transaksi pembayaran retail yang menurut transaksi yang tidak mengandung *maysir*. Tidak menimbulkan riba yang berbentuk pengambilan tambahan, baik dalam transaksi jual beli maupun pinjam meminjam dan pengalihan harta secara batil.
- 1) Transaksi uang elektronik merupakan transaksi tukar menukar atau jual beli barang ribawi, yaitu antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik dalam bentuk rupiah.

Melihat dari relevansi di atas, maka jelaslah bahwa akad utama yang di gunakan dalam penyelenggaraan uang elektronik adalah *Al-Sharf*, yaitu tukar-menukar atau jual beli uang. Namun dalam implementasinya, penyelenggaraan uang elektronik dapat dilengkapi oleh akad-akad lain, yaitu:

---

<sup>38</sup> Azhari Akmal Tarigan, “*Tafsir Ayat-ayat Ekonomi*”, (Medan: Febi UIN-SU Press, 2016), h. 230-231.

<sup>39</sup> Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Penyelenggaraan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu.

- A. Akad *ijarah*, dalam peraturan Bank Indonesia No.7/46/PBI/2005 menyebutkan, bahwa Ijarah adalah transaksi sewa menyewa atas suatu barang dan atau upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbal jasa. Akad ijarah digunakan dalam hal terdapat transaksi sewa menyewa atas perlengkapan atau peralatan dan atau terdapat pelayanan jasa dalam penyelenggaraan uang elektronik.
- B. Akad *wakalah*, *wakalah* adalah pemberian kuasa kepada orang lain untuk bertindak sebagai pemberian kuasa dalam bertransaksi yang diperbolehkan dan diketahui. Akad *wakalah* digunakan dalam hal penerit bekerjasama dengan pihak lain sebagai agen penerbit dan atau terdapat bentuk perwakilan lain dalam transaksi uang elektronik.<sup>40</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian tentang minat penggunaan uang elektronik telah banyak dilakukan, di antaranya penelitian Mario Kurniawan Efendi tahun 2017,<sup>1641</sup> Ana Fitriana dan Irawan Wingdes tahun 2017,<sup>42</sup> Arsita ditiyanti tahun 2007,<sup>43</sup> Sulistyio Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati tahun 2017,<sup>44</sup> Sindi mahara ratri tahun 2018.<sup>45</sup>

Penelitian-penelitian tersebut secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2,4 :

**Tabel 2.4 Daftar Penelitian Sebelumnya**

---

<sup>40</sup>Imam Anendro, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bank Syariah Mandiri Terhadap Penggunaan Uang Elektronik*, (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2015), h. 30-36.

<sup>41</sup>Mario Kurniawan Efendi, *“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai”*, (Yogyakarta: Universita Islam Sunan Kalijaga, 2017).

<sup>42</sup>Ana Fitriana dan Irawan Wingdes, *“Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card”*, (Pontianak: STMIK Pontianak, 2017).

<sup>43</sup>Arsita Ardiyanti, *“Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan Layanan E-Money”*, (Malang: Universitas Brawijaya, 2007).

<sup>44</sup>Sulistyio Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati, *“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)”*, (Jakarta: STIE Ahmad Dahlan, 2017).

<sup>45</sup>Sindi Mahara Ratri, *“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Bank Mandiri Terhadap Kemudahan Transaksi Masyarakat di Kabupaten Ponorogo”*, (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2017).



No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mario Kurniawan Efendi (2017)	Analisis Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai.	Variabel independent adalah Keamanan ( $X_1$ ), Infrastruktur ( $X_2$ ) dan Pendapat ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependen adalah Pembayaran Non Tunai (Y)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari ke tiga variabel independen keamanan, infrastruktur dan pendapatan yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap Mahasiswa Yogyakarta menggunakan pembayaran Non tunai.
2.	Ana Fitriana dan Irawan Wingdes (2017)	Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card di Pontiana.	Variabel independent adalah Manfaat ( $X_1$ ), Kemudahan ( $X_2$ ) dan Keamanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent adalah Minat konsumen menggunakan	Hasil penelitian ini adalah secara simultan ketiga faktor tersebut juga memiliki pengaruh yang positif terhadap minat konsumen menggunakan e- money di Indomaret Pontianak.

- |    |  |   |  |  |
|----|--|---|--|--|
|    |  |   | <i>E-Money</i> di indomaret pontiaanak (Y).  |  |
| 3. | Arsita ditiyanti (2007)                                | Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan penggunaan Layanan E-Money.   | Variabel independent adalah Pendapatan ( $X_1$ ), Manfaat ( $X_2$ ) dan Kemudahan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Minat menggunakan layanan <i>E-Money</i> (Y). | Hasil analisis menunjukan bahwa pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>E-Money</i> . |
| 4. | Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati (2017) | Faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan <i>E-Money</i> (Studi pada mahasiswa STIE ahmad Dahlan Jakarta). | Variabel independent adalah Kegunaan ( $X_1$ ), Kemudahan ( $X_2$ ) dan Keamanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Minat Mahasiswa dalam                          | Hasil penelitian ini adalah hanya keamanan <i>E-Money</i> yang berpengaruh terhadap minat Mahasiswa menggunakan <i>E-Money</i> .   |

			menggunakan <i>E-Money</i> (Y).	
5	Sindi mahara ratri (2018)	pengaruh penggunaan uang elektronik ( <i>E-Money</i> ) bank mandiri terhadap kemudahan transaksi masyarakat di kabupaten ponorogo.	Variabel independent adalah Kemudahan ( $X_1$ ),Keamanan ( $X_2$ ) dan Layanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Penggunaan uang elektronik ( <i>E-Money</i> ) bank mandiri (Y).	Hasil penelitian ini adalah fitur layanan dan kemudahan top up berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan transaksi masyarakat di Kabupaten Ponorogo.

Sumber : Diolah Penulis 2019

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya antara lain :

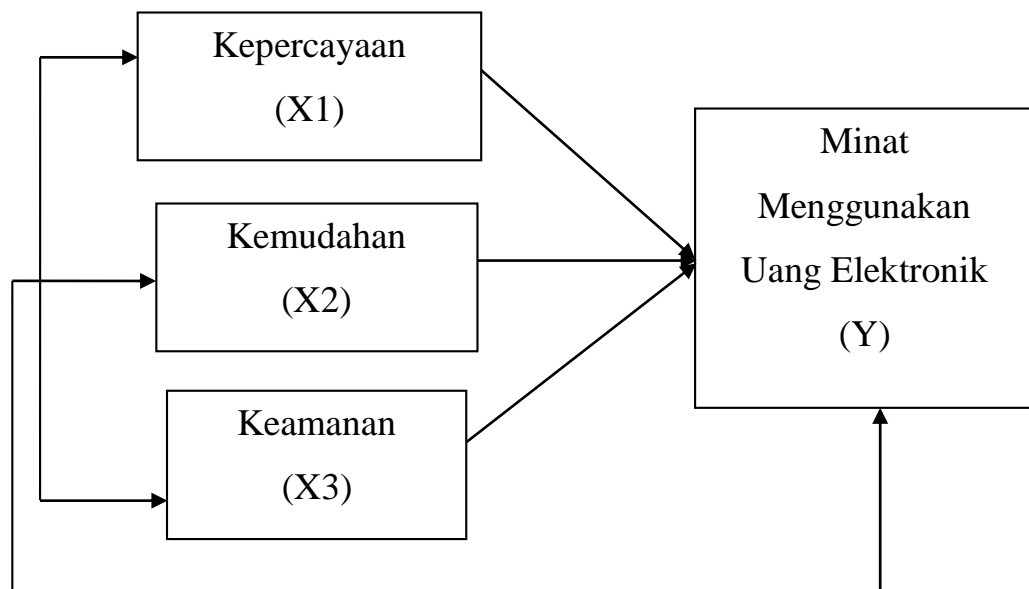
1. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dimana variabel independennya yaitu kepercayaan, kemudahan dan keamanan dan variabel dependent yaitu minat menggunakan *E-Money*.
2. Pada lokasi penelitian dan objek penelitian ini di lakukan pada mahasiswa FEBI UIN-SU.

### C. Kerangka Pemikiran

Minat menggunakan *e-money* dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya variabel kepercayaan, kemudahan dan keamanan. Kepercayaan konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya

jika kepercayaan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Kemudahan konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya jika kepercayaan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Keamanan Konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya jika keamanan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka teoritis dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1.**  
**Kerangka Pemikiran Penelitian**

Keterangan:

→ : Pengaruh masing-masing variabel

H<sub>1</sub> : Pengaruh (X<sub>1</sub>) terhadap Y

H<sub>2</sub> : Pengaruh (X<sub>2</sub>) terhadap Y

H<sub>3</sub> : Pengaruh (X<sub>3</sub>) terhadap Y

H<sub>4</sub> : Pengaruh (X<sub>4</sub>) terhadap Y

#### **D. Hipotesis**

Hipotesa adalah dugaan sementara atas penelitian yang masih mengandung kemungkinan benar atau salah. Hipotesis ditolak apabila faktanya menyangkal dan diterima apabila faktanya membenarkan. Jadi hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Hubungan antara variabel dalam penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

1.  $H_1$ : Tidak adanya pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.  
 $H_{01}$ : Adanya pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.
2.  $H_2$ : Tidak adanya pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.  
 $H_{02}$ : Adanya pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.
3.  $H_3$ : Tidak adanya pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.  
 $H_{03}$ : Adanya pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.
4.  $H_4$ : Tidak adanya pengaruh kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.  
 $H_{04}$ : Adanya pengaruh kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIS DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **B. Kajian Teori**

## **8. Uang Elektronik (*e-money*)**

### **b. Pengertian Uang Elektronik**

Dalam ketentuan peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (*elektronic money*) dalam ketentuan pasal 1 Ayat 3.<sup>1</sup> Disebutkan bahwa, uang elektronik (*elektronik money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 5) Diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit.
- 6) nilai uang disimpan secara elektronik dalam suatu media *server* atau *chip*.
- 7) digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
- 8) nilai uang elektronik yang disetor oleh pemegang dan dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan.<sup>2</sup>

Menurut *Bank for Internasional Settlement* (BIS) 1996 dalam Rurie, mendefinisikan “uang elektronik sebagai produk *stored-value* atau *prepaid* dimana sejumlah nilai uang (*monetary value*) disimpan dalam suatu media elektronis yang dimiliki seseorang.”<sup>3</sup>

Dapat disimpulkan bahwa uang elektronik adalah alat pembayaran dalam bentuk elektronik (dalam media *chip* atau *server*) dimana nilainya disimpan dalam media elektronik tertentu.

## **9. Minat Menggunakan *E-Money***

### **c. Pengertian Minat**

---

<sup>1</sup>Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang Uang Elektronik (*Elektronik Money*).

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 10

<sup>3</sup>Rurie Wiedya Rahayu, “Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay dari PT. Gojek Indonesia (Studi Pada Masyarakat di Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta)”, (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2018) h. 12, Tidak dipublikasikan.

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah atau keinginan.<sup>4</sup> Minat merupakan kecenderungan seseorang untuk menentukan pilihan aktivitas. Pengaruh kondisi-kondisi individu dapat merubah minat seseorang sehingga dapat dikatakan minat sifatnya stabil.<sup>5</sup> Secara etimologi pengertian minat adalah perhatian, kerusakan (kecendrungan hati) kepada sesuatu keinginan.<sup>6</sup> Sedangkan menurut istilah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka atau kecendrungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.<sup>7</sup>

Minat merupakan motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Setiap minat akan memuaskan sesuatu kebutuhan. Dalam melakukan fungsinya kehendak itu berhubungan erat dengan pikiran dan perasaan. Pikiran mempunyai kecendrungan bergerak dalam sector rasional analis, sedang perasaan yang bersifat halus/tajam lebih mendalmbakan kebutuhan. Sedang akal berfungsi sebagai pengingat pikiran dan perasaan itu dalam koordinasi yang harmonis, agar kehendak bisa diatur sebaik-baiknya.<sup>8</sup>

Adapun menurut pendapat Saraswati, minat merupakan ketertarikan hati yang tinggi terhadap hal yang timbul karena kebutuhan yang dirasa atau tidak dirasakan. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu hal diluar dirinya. Minat pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

#### **d. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat.**

---

<sup>4</sup> Anton M. Meiliono, dkk, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Jakarta; Balai Pustaka, 1999), h. 225.

<sup>5</sup> Muhaimin, "*Korelasi Minat Belajar Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*", (Semarang: IKIP, 1994), h. 4.

<sup>6</sup> WJS Poerwadarmita, "*Kamus Umum Bahasa Indonesia*", (Jakarta: Balai Pustaka, 1982), h. 650.

<sup>7</sup> Andi Mappiare, "*Psikologi Remaja*", (Surabaya: Usaha Nasional, 1997), h.62.

<sup>8</sup> Sukanto, Fisiologi, (Jakarta; Integritas press, 1997), h. 120.

Ketertarikan akan suatu barang yang dilihat pada seseorang adalah seberapa orang tersebut berminat memiliki barang tersebut, berikut dapat di golongankan:

- 4) Faktor kebutuhan dari dalam. Dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.
- 5) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari lingkungan dimana berada.<sup>9</sup>
- 6) Faktor emosional. Ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap sesuatu kegiatan atau objek tertentu.

Dari penjelasan tentang minat yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi.

Minat Menggunakan *E-money* pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik atau *E-money* merupakan keinginan atau ketertarikan pada suatu hal baik benda ataupun aktivitas yang sesuai dengan perasaan individu tersebut sebagai sumber motivasi. Apabila minat yang dimiliki seseorang besar maka motivasi yang dimiliki untuk memenuhi keinginannya pun besar pula. *E-money* merupakan inovasi salah satu alternatif alat pembayaran selayaknya uang tunai yang memudahkan penggunaannya. Penggunaan *e-money* adalah kondisi nyata dimana pemilik *e-money* menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat transaksi yang dipilihnya.<sup>10</sup>

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa minat menggunakan *e-money* ialah sebagai ketertarikan dan kesediaan masyarakat untuk menggunakan *e-money* sebagai salah satu alat pembayaran non tunai.

- 3) Keinginan menggunakan.

Masyarakat yang berminat bertransaksi menggunakan *e-money* akan memiliki keinginan untuk menggunakan *e-money*.

---

<sup>9</sup> Nisa Indira Vhistika, "Pengaruh Tingkat Pemahaman E-Money Dan Kemanfaatan Terhadap Minat Menggunakan E-Money (Studi Pada Masyarakat Pemilik Uang Elektronik Atau E-money di Wilayah Tanah Abang." (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017). h. 11-12

<sup>10</sup> *Ibid*, h. 13.



4) Tetap menggunakan di masa depan.

Masyarakat akan tetap menggunakan e-money di masa depan apabila masyarakat merasa layanan *e-money* memiliki banyak keuntungan dan merasa e-money lebih terjamin keamanan serta kemudahannya dari pada uang tunai.

## 10. Kepercayaan

### b. Pengertian kepercayaan

Kepercayaan merupakan tingkat keyakinan seorang individu merasa aman ketika melakukan sebuah transaksi dengan siapa pun atau dengan penyedia layanan (*service provider*).<sup>11</sup> Menurut Gefen et al, konsep kepercayaan ialah keinginan individu untuk bergantung pada kemampuan, kebijakan, dan integritas. Hal tersebut sama seperti yang dijelaskan pada teori *initial trust* bahwa kemampuan, kebijakan, dan integritas yang akan membentuk sebuah keyakinan kepercayaan (*trusting beliefs*) yang berarti seseorang yang memegang keyakinan (*trutor*) punya rasa keyakinan kepada orang yang diyakini (*trustee*).<sup>12</sup> Sama seperti halnya pada konteks teknologi, W. Stewart et al, dan Pavlou menyatakan kepercayaan transaksi elektronik berarti probabilitas subjek dimana konsumen percaya bahwa transaksi *online (web provider)* dapat menjaga konsistensi sesuai yang diharapkan oleh konsumen.<sup>13</sup>

Dalam penerapan kepercayaan pada penelitian, yaitu kegiatan transaksi menggunakan *e-money*, tingkat kekhawatiran transaksi lebih tinggi dari pada transaksi dengan uang tunai. Maka dari itu, kepercayaan menjadi faktor penting dalam penggunaan *e-money* karena konsumen tidak memegang secara langsung nilai uang namun sudah terekam pada sistem *e-money*. Apalagi konsumen cenderung lebih sensitif dengan hal keuangan, sehingga konsumen mengandalkan kepercayaan

---

<sup>11</sup>Komiak, S. X., & Benbasat, I. "Understanding Customer Trust in Agent-Mediated Electronic Commerce, Web-Mediated Electronic Commerce, and Traditional Commerce Information." (Technology and Management 2014), h. 181–207.

<sup>12</sup>Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). "Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model", 27(1), h. 51–90.

<sup>13</sup>W. Stewart, D., Pavlou, P., & Ward, S. "Media Influences on Marketing Communications." (2002)

sebagai kunci untuk mengurangi rasa khawatir dalam penggunaan teknologi *e-money*.<sup>14</sup>

Semakin tinggi kepercayaan konsumen dalam menggunakan teknologi maka individu tersebut akan terus menggunakan teknologi tersebut dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu kepercayaan memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat penggunaan teknologi.<sup>15</sup>

Kepercayaan memiliki 4 indikator sebagai berikut :

5. Keandalan
6. Memiliki reputasi kejujuran
7. Tidak disalah gunakan
8. Terpercaya

## **11. Kemudahan Uang Elektronik**

### **c. Pengertian kemudahan**

Kemudahan merupakan kata sifat yang memiliki kata dasar mudah. Kata mudah dalam kamus Bahasa Indonesia adalah tidak memerlukan banyak tenaga dalam mengerjakan sesuatu. Sedangkan kemudahan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sesuatu yang dapat mempermudah dan memperlancar usaha.

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) didefinisikan sebagai suatu keutamaan dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan membuat orang bebas dari upaya.<sup>16</sup> Kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi

---

<sup>14</sup>Gefen, D., Karahanna, E., & Straub, D. W. (2003). “*Trust and TAM in Online Shopping: An Integrated Model*”, h. 51–90.

<sup>15</sup> Nur Diana. “*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Penggunaan Electronic Money Di Indonesia*.” (Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2018), h. 40

<sup>16</sup>Jogianto, H.M. “*Sistem Informasi Keperilakuan*”, (Yogyakarta: 2007), h. 330

informasi.<sup>17</sup> Dengan adanya kemudahan maka seseorang dapat bebas dari usaha karena memanfaatkan sesuatu teknologi atau sistem.

#### **d. Unsur Kemudahan Uang Elektronik**

Kemudahan penggunaan dapat di bagi menjadi 4 unsur, yang bila ditarik korelasinya dengan uang elektronik :

##### **5) Sistem mudah dimengerti**

Masyarakat perlu mendapat pemahaman bahwa layanan uang elektronik dapat diperoleh dari agen layanan keuangan digital maupun akses pribadi melalui telepon genggam. Kemudian, uang elektronik ini hanya dapat digunakan pada *merchant* yang bekerjasama dengan penerbit uang elektronik tersebut. Dua hal tersebut merupakan dasar dari pelaksanaan uang elektronik.

##### **6) Praktis dalam penggunaan**

Penggunaan uang elektronik yang ditujukan untuk memudahkan individu tentu harus memiliki keunggulan diantaranya nilai praktis yang selama ini digunakan sebagai keunggulan uang elektronik. Syarat utamanya adalah saldo dalam uang elektronik tersebut dan mesin untuk bertransaksi. Bila dua syarat tersebut terpenuhi, maka *user* hanya tinggal menempelkan atau menggesekkan uang elektronik yang dimiliki pada EDC tersebut untuk dapat disebut telah menggunakan uang elektronik.

##### **7) Sistem Mudah digunakan**

Uang elektronik merupakan alternatif instrument pembayaran. Apabila individu ingin menggunakan uang elektronik, maka pastikan uang elektronik tersebut memiliki saldo yang cukup. Cara penggunaannya pun hanya dengan menempelkan (*tap*) kartu ke mesin *Electronic Data Capture (EDC)* bagi uang elektronik berbasis *chip*, sedangkan bagi uang elektronik berbasis *server* cukup mengatur layanan sesuai yang diinginkan.

---

<sup>17</sup>Amijaya, Gilang Rizky. “Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking”, (Skripsi, Universitas Diponegoro, Semarang: 2010), h. 49

Mesin EDC selanjutnya akan mengurangi nominal uang elektronik yang dimiliki dengan nominal harga barang yang akan anda beli. Dengan terus bertambahnya mesin EDC yang ada membuat *user* dapat semakin intens dalam menjangkau serta menggunakan uang elektronik.

#### 8) Sistem mudah dijangkau

Uang elektronik dapat digunakan pada *merchant* yang sudah bekerja sama dengan bank. Uang elektronik tentu sangat mudah dijangkau karena pengaplikasian uang elektronik banyak berkaitan dengan transportasi seperti Go-Jek dan grab.

Selain itu, pengisian ulang saldo uang elektronik sangat mudah dilakukan karena bisa *via* bank, ATM, ataupun *via* minimarket (Alfamart dan Indomaret).<sup>18</sup>

Kemudahan memiliki 4 indikator sebagai berikut :

5. Tidak ribet
6. Mudah dipahami
7. Dapat digunakan
8. Lebih cepat

## 12. Keamanan

### b. Pengertian keamanan

Keamanan merupakan suatu isu yang penting bagi kepuasan nasabah dalam layanan *internet banking* serta menganggap keamanan dan privasi sebagai penghalang utama dalam penggunaan teknologi informasi.

Keamanan informasi adalah bagaimana dapat mencegah penipuan (*cheating*) atau paling tidak, mendeteksi adanya penipuan di sebut *system* yang berbasis informasi, dimana informasinya sendiri tidak memiliki arti fisik.<sup>19</sup> Keamanan sendiri merupakan isu yang paling penting dan seringkali dengan publikasi mengenai keamanan di media membuat kepercayaan nasabah terhadap keamanan *internet banking* berkurang.<sup>20</sup> Keamanan juga mampu melindungi

---

<sup>18</sup>Amijaya, Gilang Rizky. “Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, Dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank Dalam Menggunakan Internet Banking”, (Skripsi, Universitas Diponegoro, Semarang: 2010), h. 427-437.

<sup>19</sup>Susanto, A., Lee, H., Hangjung, Z., & Ciganek, A. P. (2013). “User acceptance of internet banking in Indonesia”, initial trust formation. *Information: Development*, h. 309-322.

<sup>20</sup>Hidayati, Siti, dkk. “Operasional E-Money”, (Jakarta: Bank Indonesia, 2006)

informasi atau data konsumen dari tindak penipuan dan pencurian dalam bisnis perbankan *online*.<sup>21</sup>

Jaminan keamanan berperan penting dalam pembentukan kepercayaan dengan mengurangi perhatian konsumen tentang penyalahgunaan data pribadi dan transaksi data yang mudah rusak. Ketika *level* jaminan keamanan dapat diterima dan bertemu dengan harapan konsumen, maka seorang konsumen mungkin akan bersedia membuka informasi pribadinya dan akan membeli dengan perasaan aman. Pada sistem uang elektronik, nilai uang disimpan dalam bentuk bit-bit data. Bit-bit data tersebut melalui jaringan *computer*, diproses pada pemroses, disimpan pada basis data *server*, dan sebagainya. Seperti pada sistem uang konvensional, bit-bit data tersebut dapat diserang oleh orang yang tidak berhak, dan kemudian dimanipulasi, sehingga orang tersebut dapat menghasilkan uang (berupa data palsu).<sup>22</sup>

Sebuah sistem uang elektronik harus dapat melindungi keamanan data nilai uang yang dikelola, dengan memenuhi kriteria keamanan tertentu, sesuai dengan kebutuhan keamanan data nilai uang. Keamanan (*security*) dalam suatu sistem dapat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu aspek *people*, aspek proses dan aspek teknologi.<sup>23</sup> *Electronic money* menawarkan tingkat keamanan yang lebih rendah dibandingkan dengan alat pembayaran menggunakan kartu (APMK) lainnya seperti kartu kredit atau kartu debit. Untuk menggunakan *e-money* dalam pembayaran tidak diperlukan otorisasi, baik tanda tangan atau PIN. Ini merupakan kemudahan yang sama dengan menggunakan uang tunai. Siapa saja yang memiliki sebuah kartu *e-money* dapat melakukan pembayaran tanpa otorisasi, sehingga apabila kartu dicuri, tidak ada jaminan bagi pemilik kartu. Selain itu, hal lain yang dilakukan dalam penggunaan *e-money* untuk pembayaran adalah kegagalan ataupun kesalahan dalam transaksi. Mungkin saja terjadi *human error* yang mengakibatkan jumlah pembayaran yang tidak benar ketika melakukan pembayaran di retail-retail yang

---

<sup>21</sup>Jati, N. J., & Laksito, H. “Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket (Studi Empiris Pada Biro Perjalanan di Kota Semarang).” (Diponegoro: 2012), h. 28

<sup>22</sup>Jogianto, H.M. “Sistem Informasi Keperilakuan”, (Yogyakarta: 2007), h. 336

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 338

mendukung sistem pembayaran dengan *e-money*. Namun, situasi ini diperbaiki dengan memberikan tanda terima berupa struk pembayaran yang dikeluarkan untuk pelanggan.<sup>24</sup>

Keamanan memiliki 3 indikator sebagai berikut :

4. Memberikan rasa aman
5. Terjamin
6. Memberikan kenyamanan

### 13. Tipe Uang Elektronik

Menurut Direktorat Akunting dan Sistem Pembayaran Biro Pengembangan Sistem Pembayaran Nasional Bank Indonesia dalam Rachmadi, dilihat dari mediana ada dua tipe uang elektronik, yaitu:

- 2) *Prepaid card*, sering disebut juga *elektronik purses* atau *chip based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:
  - c) “Nilai elektronik” disimpan dalam *chip (integrated circuit)* yang tertanam pada kartu.<sup>25</sup> Di dalam *chip* ini di-*install operatisng system* dan aplikasi yang akan berfungsi sebagai alat pengendalian transaksi seperti melakukan perhitungan dan penyimpanan data.<sup>26</sup>
  - d) Mekanisme pemindahan dana dilakukan dengan meng-*insert* kartu ke suatu alat tertentu (*card reader*).
- 3) *Prepaid sofwere*, sering disebut juga *digital cash* atau *server based product*, dengan karakteristik sebagai berikut:
  - d) “Nilai elektronis” disimpan dalam suatu *hard disk* yang terdapat dalam *personal computer (PC)* atau *smartphone* yang dijalankan dengan *operating system*.

---

<sup>24</sup>*Ibid*, h. 339

<sup>25</sup>Rachmadi Usman, “Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran”, *Jurnal Edukasi*, vol. 32, No.1, 2017, h. 140-141

<sup>26</sup>Nur Diana, “Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia”, (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yokyakarta: 2018), h. 14, Tidak dipublikasikan.

- e) Mekanisme pemindahan dana dilakukan melalui suatu jaringan computer elektronikasi seperti internet, pada saat melakukan pembayaran.<sup>27</sup>
- f) Pengguna memiliki akun online uang elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone* atau *computer* dan transaksi (transfer uang) dilakukan melalui akun ini. Bahkan saat ini sudah banyak produk uang elektronik berbasis *software online* dikeluarkan perusahaan no-bank.<sup>28</sup>

Jadi, uang elektronik ini jika dilihat dari medianya yaitu *prepaid card* atau *chip* dan *prepaid softwer* atau *server based*.

#### 14. Jenis dan Batas Uang Elektronik

Jenis dan batas nilai uang elektronik berdasarkan tercatat atau tidaknya data identitas pemegang pada penerbit uang elektronik dapat dilihat pada table 2.1 dibawah ini:

**Tabel 2.1**

##### **Persamaan dan Perbedaan Jenis-jenis Uang Elektronik**

Keterangan	Uang Elektronik	
	Tersimpan di Media Server	Tersimpan di Media Chip
Pencatatan Identitas	Data identitas pemegang kartu uang elektronik tercatat dan terdaftar pada penerbit.	Data identitas pemegang kartu tercatat pada penerbit/tidak harus menjadi nasabah penerbit.
Nilai uang elektronik yang tersimpan	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>server</i> paling banyak sebesar Rp 5.000.000,- (lima juta rupiah). <sup>29</sup>	Batas nilai uang elektronik yang tersimpan dalam media <i>chip</i> paling banyak sebesar Rp 1.000.000,- (Satu juta rupiah).
Batas nilai transaksi	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling	Dalam 1 (satu) bulan untuk setiap uang elektronik secara keseluruhan ditetapkan paling banyak

<sup>27</sup>Rachmadi Usman, "Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran", *Jurnal Edukasi*, vol. 32, No.1, 2017, h. 143-144

<sup>28</sup>Nur Diana, "Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia", (Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta: 2018), h. 14-15, Tidak dipublikasikan.

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 15.

	banyak transaksi sebesar Rp 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).	transaksi sebesar Rp 20.000.000,- (dua puluh juta rupiah).
Jenis transaksi yang dapat digunakan/ Fasilitas uang elektronik berdasarkan jenisnya.	9. Registrasi pemegang, 10. Pengisian ulang ( <i>top up</i> ) 11. Pembayaran transaksi 12. Pembayaran tagihan 13. Transfer dana 14. Tarik tunai 15. Penyaluran program pemerintah kepada masyarakat 16. Fasilitas lain Berdasarkan persetujuan BI	3. Pengisian Ulang ( <i>top up</i> ) 4. Pembayaran Transaksi 5. Pembayaran tagihan 6. Fasilitas lain berdasarkan persetujuan BI

Sumber: Surat Edaran Bank Indonesia No.16/11/DKSP dan No.18/21/DKSP diolah penulis.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa uang elektronik *registered* mempunyai batasan sebesar Rp 5.000.000,00. Sedangkan uang elektronik *unregistered* memiliki batas sebesar Rp 1.000.000,00.

#### e. Kegunaan Uang Elektronik

Penggunaan e-money memiliki banyak kemanfaatan yang diberikan apabila diterapkan dengan baik, antara lain transaksi pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien, pencatatan data keuangan personal secara otomatis, lebih aman, memudahkan akses ke *electronic commerce*, dan mendorong personalisasi yang lebih dari layanan perbankan. Dengan banyaknya kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*.

Dapat membantu dan menguntungkan masyarakat yang menggunakan *e-money* dan belum mengetahui kemanfaatan yang diberikan dari *e-money*. Kendala yang dihadapi yaitu seperti masih belum terbukanya masyarakat untuk menggunakan uang elektronik (*e-money*) dikarenakan masih terbiasa menggunakan uang tunai atau membudayanya uang tunai serta belum mengetahui efisiensi yang diberikan dari *e-money*. Perlu meningkatkan kesadaran untuk menggunakan uang elektronik atau *e-money* karena *e-money* mudah digantikan oleh uang tunai.



Sehingga sosialisasi terkait berbagai kemanfaatan yang diberikan dari *e-money* penting ditingkatkan.

#### **f. Manfaat Uang Elektronik**

Dengan adanya alat pembayaran non tunai seperti uang elektronik ini yang merupakan bagian dari kebijakan baru dalam sistem pembayaran oleh Bank Indonesia akan mampu mengoptimalkan transaksi pembayaran oleh masyarakat yang sekaligus berdampak pada meningkatnya perekonomian negara. Kehadiran uang elektronik sebagai solusi yang memiliki kelebihan dan memberikan manfaat bagi masyarakat. Beberapa manfaat dan kelebihan penggunaan uang elektronik di bandingkan dengan uang tunai maupun alat pembayaran non tunai lainnya, antara lain:

7. Mengurangi *opportunity cost* masyarakat.
8. Pembiayaan tanpa bunga (Khusus Kartu Prabayar / uang elektronik) yang di terima Bank atau penerbit.
9. Mengurangi biaya *cash handling* (penanganan kas) yaitu biaya yang digunakan untuk melakukan pengelolaan uang, baik itu biaya percetakan maupun peracikannya.
10. Mendorong kenaikan tingkat konsumsi dan *velocity of money* (percepatan perputaran uang) yaitu rata-rata jumlah berapa kali setahun (perputaran) dari suatu unit mata uang digunakan untuk membeli total barang dan jasa yang diproduksi dalam perekonomian.
11. Mendorong aktivitas sector riil dan pertumbuhan ekonomi.<sup>30</sup>
12. Lebih praktis dan nyaman dibandingkan dengan uang tunai, khususnya untuk transaksi yang bernilai kecil (*micro payment*), disebabkan nasabah tidak perlu menyediakan sejumlah uang pas untuk suatu.

Kemudian, Penggunaan Uang Elektronik Sebagai alat pembayaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

---

<sup>30</sup> Tim Inisiatif 2006 BI, "*Working Paper Upaya Meningkatkan Penggunaan Alat Pembayaran non Tunai Melalui Pengembangan E-money*," (Jakarta: Bank Indonesia, 2006), h. 24.

4. Memberikan kemudahan dan kecepatan dalam melakukan transaksi-transaksi pembayaran tanpa perlu membawa uang tunai.
5. Tidak lagi menerima uang kembalian dalam bentuk barang (seperti permen) akibat pedagang tidak mempunyai uang kembalian bernilai kecil(receh).
6. Sangat aplikatif, karena bisa digunakan untuk berbagai transaksi missal bernilai kecil dengan frekuensi tinggi, misalnya: biaya tol, bayar tike transportasi, parkir,fast food, dll.<sup>31</sup>

**g. Resiko Penggunaan Uang Elektronik.**

Tidak hanya memiliki manfaat, uang elektronik juga memiliki resiko sama halnya dengan uang tunai, dan yang terpenting cara pengguna uang elektronik untuk lebih hati-hati dalam menggunakannya. Yaitu:

3. Resiko uang elektronik hilang dan dapat digunakan oleh pihak lain, karena pada prinsipnya uang elektronik sama seperti uang tunai yang apabila hilang tidak dapat diklaim kepada penerbit.<sup>32</sup>
4. Resiko masih kurang pahamnya penggunaan dalam menggunakan uang elektronik, seperti penggunaan tidak menyadari uang elektronik yang digunakan ditempelkan 2 (dua) kali pada reader untuk elektronik berkurang lebih besar dari nilai transaksi.

Kemudian jika pengguna kehilangan Kartu E-Money, kartu tersebut dicuri, atau kejadian lain yang menyebabkan kepemilikan kartu beralih dari pengguna yang sah ke pihak lain yang sah, maka kartu tersebut tetap dapat dipergunakan oleh pihak lain yang tidak sah tersebut. Apabila pihak yang hilang kartu tidak dapat melakukan upaya lain untuk memperjuangkan haknya . Pemilik kartu tidak dapat melakukan pemblokiran atas kartu.

E-Money yang beralih ke pihak yang tidak sah tersebut. Di samping itu telah dinyatakan dalam perjanjian pembuatan kartu E-Money antara bank/Issuer dengan pengguna bahwa resiko kehilangan kartu merupakan resiko pengguna.

---

<sup>31</sup> <https://www.bi.go.id>> produk-dan-jasa-sp//, diunduh pada tanggal 16 Maret 2019.

<sup>32</sup> *Ibid.* h. 14.

#### **h. Pihak-Pihak Dalam Penyelenggaraan Uang Elektronik.**

Dikutip dari situs resmi bank di Indonesia, bank Indonesia sendiri telah memberika izin 31 penerbit uang elektronik per 28 Agustus 2018, diantaranya:

**Tabel 2.2**

#### **Daftar Penyelenggara Uang Elektronik**

<b>No.</b>	<b>Nama</b>	<b>Nama Produk</b>	<b>Nama Produk</b>
		<b>Server Based</b>	<b>Chip Based</b>
1	PT Artajasa Pembayaran Elektronik	MYNT E-Money	-
2	PT Bank Central Asia	Sakuku	Flazz
3	PT Bank CIMB Niaga	Rekening Ponsel	-
4	PT Bank DKI	-	JakCard
5	PT Bank Mandiri (persero), Tbk	Mandiri e-Cash	Mandiri e-Money
6	PT Bank Mega, Tbk	Mega Virtual	Mega Cash
7	PT Bank Negara Indonesia (persero), Tbk	UnikQu	TapCash
8	PT Bank National Nobu	Nobu e-Money	Nobu e-Money
9	PT Bank Permata	BBM Money	-
10	PT Bank Rakyat Indonesia (persero), Tbk	T bank	Brizzi
11	PT Finnet Indonesia	FiinChannel	-
12	PT Indosat, Tbk	PayPro (d/h Dompetku)	-
13	PT Nusa Satu Inti Artha	DokuPay	-
14	PT Skyep Sab Indonesia	Skye Mobile Money	SkyeCard
15	PT Telekomunikasi Indonesia, Tbk	Flexy Cash	iVas Card
16	PT Telekomunikasi Selular	T-Cash	Tap Izy

17	PT XL Axiata, Tbk	XL Tunai	-
18	PT Smartfren Telecon, Tbk	Uangku	-
19	PT Dompot Anak Bangsa (d/h PT MV Commercel Indonesia)	Gopay	-
20	PT Witami Tunai Mandiri	Truemoney	-
21	PT Espay Debit Indonesia Koe	Dana (d/h Unik)	-
22	PT Bank QNB Indonesia, Tbk	Dooet	-
23	PT BPD Sumsel Babel	-	BSB Cash
24	PT Buana Media Telkomsel	Gudang Voucher	-
25	PT Bimasakti Multi Sinergi	Speed Cash	-
26	PT Visionet Internasional	Ovo	-
27	PT Inti Dunia Sukses	iSaku	-
28	PT Verita Sentosa Internasional	Paytren	-
29	PT Solusi Pasti Indonesia	PayU	-
30	PT Bluepay Digital Internasional	Bluepay Cash	-
31	PT Ezeelink Indonesia	Ezeelink	-

Sumber: Bank Indonesia

#### **f. Uang Elektronik Berbasis Server**

Berdasarkan perusahaan penyedia ada beberapa pembagian uang elektronik berbasis server jika dilihat dari perusahaan yang menyediakannya terbagi atas:

**Tabel 2.3**

### **Pembagian Uang Elektronik Berbasis Server**

<b>No</b>	<b>Produksi Bank</b>	<b>Produksi Penyedia Jasa Telekomunikasi</b>	<b>Perusahaan Teknologi Penyedia Layanan</b>
1	Sakuku (Bank BCA)	PayPro d/h Dompetku (Indosat)	Gopay (Dompot Anak Bangsa d/h PT MV Commerce Indonesia)
2	Mandiri e-Cash (Bank Mandiri)	T-Cash (Telkomselular)	Truemoney (Witami Tunai Mandiri)
3	UnikQu (Bank BNI)	XL Tunai (XL Axiata)	Ovo (Visionet Internasional)
4	T bank (Bank BRI)	Speed Cash (Bimasakti)	Paytren (Veritra Sentosa Internasional)

Sumber: Bank Indonesia

#### **g. Konsep Penggunaan Uang Elektronik Dalam Islam.**

Uang elektronik merupakan alat pembayaran yang diterbitkan atas dasar nilai uang yang disetor terlebih dahulu oleh pemegang kepada penerbit, kemudian nilai uang tersebut disimpan secara elektronik dalam suatu media uang elektronik yang digunakan sebagai alat pembayaran oleh pemegang kepada pedagang.<sup>33</sup>

Menurut kajian fiqh, ada beberapa aspek penting yang dapat menilai kebodohan dalam penggunaan uang elektronik sebagai uang, diantaranya:

#### **2. Uang dalam pandangan islam**

Sekurang kurangnya dalam Islam uang yang beredar dan berlaku di masyarakat harus memiliki dua syarat yaitu :

Masyarakat harus memiliki dua syarat yaitu :

- c. Subtansi benda tersebut tidak bisa dimanfaatkan secara langsung melainkan hanya sebagai media untuk memperoleh manfaatnya.
- d. Dikeluarkan oleh lembaga yang memiliki otoritas untuk menerbitkan uang sebagai bentuk kepercayaan masyarakat, seperti bank sentral.

---

<sup>33</sup> Peraturan Bank Indonesia No.11/12/PBI/2009 Tentang Uang Elektronik, Pasal 1, h. 3.

Melihat kedua syarat tersebut dalam islam sebenarnya sama dengan apa yang dipersyaratkan Bank Indonesia mengenai uang yang beredar dan berlaku. Maka melihat syaratnya, uang elektronik (dikeluarkan bank atau *issuer* atas izin bank sentral dan media untuk memperoleh manfaat) jelas legal dalam penggunaannya sebagai uang.

Hal ini diperkuat dengan perkataan ulama DSN melalui fakta sejarah,<sup>34</sup> diantaranya :

4. Imam Malik: “apabila kulit telah menjadi uang resmi di mata ‘urf (adat istiadat) dan pasar, maka uang tersebut sama hukumnya dengan uang dari emas dan perak.
5. Ulama Mazhab Maliki mengomentari kebolehan fulus sebagai mata uang disebabkan pemerintah menyatakannya sebagai alat bayar resmi. Dalam kitab Al-Mudawanah disebutkan bahwa hal tersebut karena fulus telah memiliki stampel yang sebagaimana halnya dinar dan dirham.
6. Uang elektronik pada dasarnya sama dengan uang karena memiliki fungsi sebagai alat pembayaran atas transaksi jual beli dan jaminan oleh BI sebagai bank sentral pemerintah (PBI 11/12/2009).

Dengan dipersamakannya uang elektroik dengan uang, maka pertukaran antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik merupakan mata uang sejenis yang dalam fiqh dikenal dengan *Al-Sharf*, maka ada dua hal penting yang harus dipenuhi dalam akad *Al-Sharf* :

3. Jika penukaran mata uang itu tidak sejenis maka hanya ada suatu syarat yaitu transaksi wajib tunai (spot paling lambat 2 hari dalam fatwah DSN No 28) dan tidak wajib sepadan nilainya.

Contohnya penukaran uang di *money changer*, penukaran rupiah dengan dolar. Ketika kita menukarkan Rp 13.000,- maka kita hanya mendapatkan 1 Dollar.

---

<sup>34</sup><https://m.facebook.com/lingkarstudi.ekonomisyariah/posts/846310375496752:0>, diunduh pada tanggal 1 april 2019.

4. Jika penukaran mata uang itu sejenis (termasuk uang elektronik) maka ada dua syarat yaitu:

- c. Transaksi wajib tunai dan
- d. Wajib sepadan nilainya

Ketika uang tunai ditukar dengan uang elektronik yang mana adalah sama-sama rupiah, maka wajib sepadan. Contohnya, ketika kita *top up* Rp 20.000,- maka saldonya Rp 20.000,-. Maka dengan hal ini, dalam transaksi uang elektronik tidak ada yang janggal dalam prakteknya jika dilihat dari kaca mata syariah.<sup>35</sup>

Fatwa Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia N0: 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang uang elektronik syariah menimbang:

- d. Bahwa alat pembayaran berupa elektronik yang diterbitkan oleh bank maupun lembaga selain bank saat ini semakin berkembang di Indonesia.
- e. Bahwa masyarakat Indonesia memerlukan penjelasan mengenai ketentuan dan batasan hukum terkait uang elektronik dari segi syariah.
- f. Bahwa berdasarkan pertimbangan huruf a dan huruf b, DSN-MUI memandang perlu untuk menetapkan fatwa tentang uang elektronik syariah untuk dijadikan pedoman.<sup>36</sup>

Mengingat penggunaan uang elektronik dalam islam merujuk pada konsep perdagangan dalam islam yang mana perdagangan yang dilakukan harus memenuhi prinsip suka sam suka ('an taradin minkum). Sebagaimana dalam QS. An-Nissa (4):  
29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ بِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا

أَنفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

*Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar) kecuali dalam perdagangan*

---

<sup>35</sup> <https://m.facebook.com/lingkarstudi.ekonomisyariah/posts/846310375496752:0>, diunduh pada tanggal 1 april 2019.

<sup>36</sup> Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, Diunduh pada tanggal 20 Agustus 2019

*yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah Maha penyayang kepadamu.*<sup>37</sup>

Dalam buku Tafsir Ayat-ayat Ekonomi.<sup>38</sup> Ayat diatas menjelaskan larangan Allah SWT mengkonsumsi harta dengan cara-cara yang batil. Kata *batil* oleh “Al-Syukani” diterjemahkan *ma laisa bihaqqi* (segala yang tidak benar (hak). Bentuk *batil* ini sangat banyak. Dalam konteks ayat di atas, sesuatu disebut *batil* dalam jual beli jika dilarang oleh syara’. Adapun perdagangan yang batil jika didalamnya terdapat unsure MAGHRIB yang merupakan singkatan dari *maisir, gharar, riba dan batil* itu sendiri. Lebih luas dari itu perbuatan yang melanggar nash-nash syari,’ juga dipandang sebagai batil seperti mencuri, merampok, korupsi dan sebagainya. Oleh karena itu, uang elektronik harus memenuhi criteria dan ketentuan yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

Dalam penjelasan dan peraturan Bank Indonesia No 7/46/PBI/2005,<sup>39</sup> tentang akad penghimpunan dana penyaluran dana yang melaksanakan usaha berdasarkan prinsip syariah, pasal 2 dan 3 menjelaskan bahwa prinsip transaksi dalam islam adalah:

- 3) Tidak mengandung *masyir* (unsure perjudian, untung-untungan atau spekulatif yang tinggi).
- 4) Penyelenggaraan uang elektronik harus didasarkan oleh adanya kebutuhan transaksi pembayaran retail yang menurut transaksi yang tidak mengandung *maysir*. Tidak menimbulkan riba yang berbentuk pengambilan tambahan, baik dalam transaksi jual beli maupun pinjam meminjam dan pengalihan harta secara batil.
- 2) Transaksi uang elektronik merupakan transaksi tukar menukar atau jual beli barang ribawi, yaitu antara nilai uang tunai dengan nilai uang elektronik dalam bentuk rupiah.

---

<sup>37</sup> Al-Qur’an Al-Karim Terjemahan Departemen Agama Republik Indonesia (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007), QS: An-Nisaa: (4) 29, h. 83

<sup>38</sup> Azhari Akmal Tarigan, “*Tafsir Ayat-ayat Ekonomi*”, (Medan: Febi UIN-SU Press, 2016), h. 230-231.

<sup>39</sup> Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 Tentang Penyelenggaraan Alat Pembayaran dengan Menggunakan Kartu.



Melihat dari relevansi di atas, maka jelaslah bahwa akad utama yang digunakan dalam penyelenggaraan uang elektronik adalah *Al-Sharf*, yaitu tukar-menukar atau jual beli uang. Namun dalam implementasinya, penyelenggaraan uang elektronik dapat dilengkapi oleh akad-akad lain, yaitu:

- C. Akad *ijarah*, dalam peraturan Bank Indonesia No.7/46/PBI/2005 menyebutkan, bahwa Ijarah adalah transaksi sewa menyewa atas suatu barang dan atau upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbal jasa. Akad ijarah digunakan dalam hal terdapat transaksi sewa menyewa atas perlengkapan atau peralatan dan atau terdapat pelayanan jasa dalam penyelenggaraan uang elektronik.
- D. Akad *wakalah*, *wakalah* adalah pemberian kuasa kepada orang lain untuk bertindak sebagai pemberian kuasa dalam bertransaksi yang diperbolehkan dan diketahui. Akad *wakalah* digunakan dalam hal penerit bekerjasama dengan pihak lain sebagai agen penerbit dan atau terdapat bentuk perwakilan lain dalam transaksi uang elektronik.<sup>40</sup>

## E. Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian tentang minat penggunaan uang elektronik telah banyak dilakukan, di antaranya penelitian Mario Kurniawan Efendi tahun 2017,<sup>1741</sup> Ana Fitriana dan Irawan Wingdes tahun 2017,<sup>42</sup> Arsita ditiyanti tahun 2007,<sup>43</sup> Sulisty

---

<sup>40</sup>Imam Anendro, *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bank Syariah Mandiri Terhadap Penggunaan Uang Elektronik*, (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2015), h. 30-36.

<sup>41</sup>Mario Kurniawan Efendi, *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai*, (Yogyakarta: Universita Islam Sunan Kalijaga, 2017).

<sup>42</sup>Ana Fitriana dan Irawan Wingdes, *Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card*, (Pontianak: STMIK Pontianak, 2017).

<sup>43</sup>Arsita Ardiyanti, *Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan Layanan E-Money*, (Malang: Universitas Brawijaya, 2007).

Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati tahun 2017,<sup>44</sup> Sindi mahara ratri tahun 2018.<sup>45</sup>

Penelitian-penelitian tersebut secara ringkas dapat dilihat pada tabel 2,4 :

**Tabel 2.4 Daftar Penelitian Sebelumnya**

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Mario Kurniawan Efendi (2017)	Analisis Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai.	Variabel independent adalah Keamanan ( $X_1$ ), Infrastruktur ( $X_2$ ) dan Pendapat ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependen adalah Pembayaran Non Tunai (Y)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari ke tiga variabel independen keamanan, infrastruktur dan pendapatan yang berpengaruh positif dan signifikan terhadap Mahasiswa Yogyakarta menggunakan pembayaran Non tunai.
2.	Ana Fitriana dan Irawan Wingdes (2017)	Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi	Variabel independent adalah Manfaat ( $X_1$ ), Kemudahan	Hasil penelitian ini adalah secara simultan ketiga faktor tersebut juga memiliki

<sup>44</sup>Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati, "*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money (Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta)*", (Jakarta: STIE Ahmad Dahlan, 2017).

<sup>45</sup>Sindi Mahara Ratri, "*Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Bank Mandiri Terhadap Kemudahan Transaksi Masyarakat di Kabupaten Ponorogo*", (Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2017).

- |    |  |   |  |  |
|----|--|---|--|--|
|    |  | Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card di Pontiana.            | ( $X_2$ ) dan Keamanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent adalah Minat konsumen menggunakan <i>E-Money</i> di indomaret pontiaanak (Y).                            | pengaruh yang positif terhadap minat konsumen menggunakan e-money di Indomaret Pontianak.  |
| 3. | Arsita ditiyanti (2007)                                | Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan penggunaan Layanan E-Money. | Variabel independent adalah Pendapatan ( $X_1$ ), Manfaat ( $X_2$ ) dan Kemudahan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Minat menggunakan layanan <i>E-Money</i> (Y). | Hasil analisis menunjukan bahwa pendapatan, manfaat, kemudahan penggunaan, daya tarik promosi dan kepercayaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat menggunakan <i>E-Money</i> . |
| 4. | Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati (2017) | Faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan <i>E-</i>          | Variabel independent adalah Kegunaan ( $X_1$ ),Kemudahan   | Hasil penelitian ini adalah hanya keamanan <i>E-Money</i> yang berpengaruh   |

		<i>Money</i> (Studi pada mahasiswa STIE ahmad Dahlan Jakarta).	( $X_2$ ) dan Keamanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Minat Mahasiswa dalam menggunakan <i>E-Money</i> (Y).	terhadap minat Mahasiswa menggunakan <i>E-Money</i> .
5	Sindi mahara ratri (2018)	pengaruh penggunaan uang elektronik ( <i>E-Money</i> ) bank mandiri terhadap kemudahan transaksi masyarakat di kabupaten ponorogo.	Variabel independent adalah Kemudahan ( $X_1$ ),Keamanan ( $X_2$ ) dan Layanan ( $X_3$ ) sedangkan variabel dependent Penggunaan uang elektronik ( <i>E-Money</i> ) bank mandiri (Y).	Hasil penelitian ini adalah fitur layanan dan kemudahan top up berpengaruh secara signifikan terhadap kemudahan transaksi masyarakat di Kabupaten Ponorogo.

Sumber : Diolah Penulis 2019

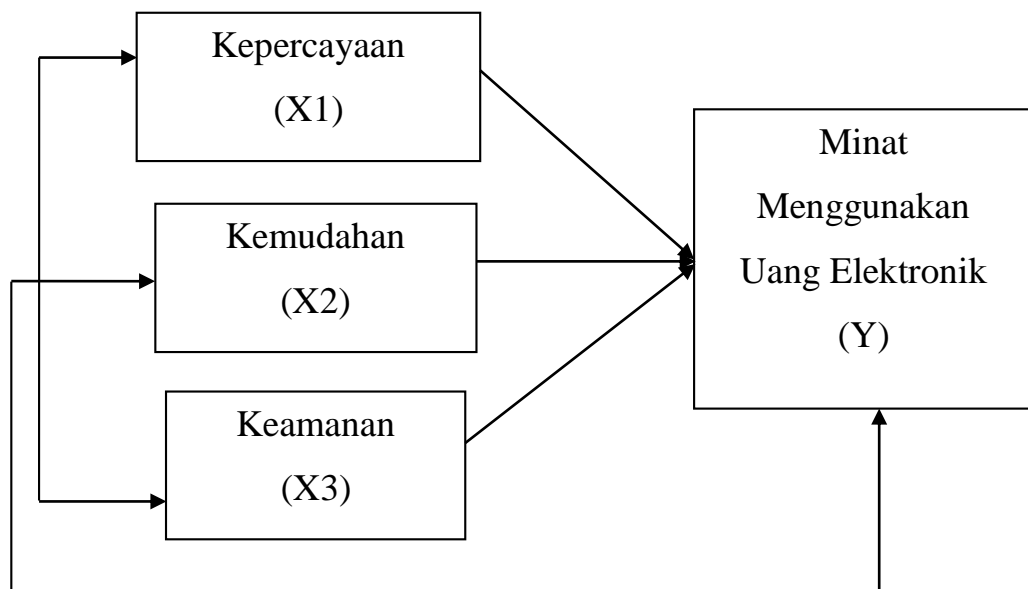
Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya antara lain :

3. Pada penelitian ini terdapat tiga variabel yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yang dimana variabel independennya yaitu kepercayaan, kemudahan dan keamanan dan variabel dependent yaitu minat menggunakan *E-Money*.
4. Pada lokasi penelitian dan objek penelitian ini di lakukan pada mahasiswa FEBI UIN-SU.

## F. Kerangka Pemikiran

Minat menggunakan *e-money* dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya variabel kepercayaan, kemudahan dan keamanan. Kepercayaan konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya jika kepercayaan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Kemudahan konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya jika kepercayaan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat. Keamanan Konsumen terhadap *e-money* memiliki hubungan searah dengan minat menggunakan *e-money*. Artinya jika keamanan konsumen meningkat maka minat menggunakan *e-money* juga akan meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, kerangka teoritis dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1.**

### **Kerangka Pemikiran Penelitian**

Keterangan:

→ : Pengaruh masing-masing variabel

H<sub>1</sub> : Pengaruh (X<sub>1</sub>) terhadap Y

H<sub>2</sub> : Pengaruh (X<sub>2</sub>) terhadap Y

H<sub>3</sub> : Pengaruh (X<sub>3</sub>) terhadap Y

H<sub>4</sub> : Pengaruh (X<sub>4</sub>) terhadap Y

## G. Hipotesis

Hipotesa adalah dugaan sementara atas penelitian yang masih mengandung kemungkinan benar atau salah. Hipotesis ditolak apabila faktanya menyangkal dan diterima apabila faktanya membenarkan. Jadi hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Hubungan antara variabel dalam penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut:

5. H<sub>1</sub>: Tidak adanya pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

H<sub>01</sub>: Adanya pengaruh kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

6. H<sub>2</sub>: Tidak adanya pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

H<sub>02</sub>: Adanya pengaruh kemudahan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

7. H<sub>3</sub>: Tidak adanya pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

H<sub>03</sub>: Adanya pengaruh keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

8. H<sub>4</sub>: Tidak adanya pengaruh kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

H<sub>04</sub>: Adanya pengaruh kepercayaan, Kemudahan dan Keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa Febi Uin-su.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu penelitian dengan menganalisis data menggunakan angka. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan, hal ini disebabkan karena dalam memperoleh data dari hasil pengamatan langsung kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN di Sumatera Utara dengan menggunakan kuesioner. Kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan uji statistik.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang beralamat di jalan Wiliaem Iskandar Psr.V Medan Estate 20371. Telp. (061) 6615683-6622925. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019 sampai dengan selesai.

#### **C. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Populasi adalah seluruh kumpulan elemen yang menunjukkan ciri-ciri tertentu yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan.<sup>1</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam angkatan tahun 2016-2017 dari jurusan Ekonomi Islam, Perbankan Syariah, Akutansi dan Asuransi Syariah Tahun ajaran 2016-2017 di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang berjumlah 1,352 Mahasiswa/mahasiswi. Dapat di lihat pada tabel 3.1:

(Sumber : Akademik FEBI-UIN SU).

---

<sup>1</sup>Muhammad, “*Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*,” (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 87.

**Tabel 3.1**  
**Sebaran Jumlah Populasi Pada Setiap Jurusan**

NO	JURUSAN	Jumlah
1	Ekonomi Islam	671
2	Akutansi Syariah	209
3	Asuransi Syariah	181
4	Perbankan Syariah	291
TOTAL		1,352

(Sumber: akademik FEBI – UIN SU)

## 2. Sampel

Sempel adalah sebagian dari populasi yang karakteristiknya hendak diduga dan dianggap mewakili populasi.<sup>2</sup> Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data dari responden. Data yang diambil adalah dari sampel yang mewakili seluruh populasi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *non-probability sampling* dengan metode *Sample fraction*, yaitu diperoleh sebagai hasil pembagian dari jumlah mahasiswa FEBI periode 2016-2017 UIN-SU masing-masing jurusan dengan populasi mahasiswa seluruhnya. Jumlah contoh yang diperoleh dari masing-masing Jurusan adalah hasil kali *sample fraction*.

Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus *Slovin*. Rumus Slovin yang nilai kesalahan (error) sebesar 10% yang ditentukan sebagai berikut:<sup>3</sup>

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

---

<sup>2</sup>Azhari Akmal Tarigan, et.al., “*Pedoman Penulis Proposal dan Skripsi Ekonomi Islam*”, (Medan: Wal Ashri Publishing, 2013), h. 76

<sup>3</sup>Suryani Hendryadi, “*Metode Riset Kualitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*”, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 194



Keterangan

n = Sampel

N = Ukuran Populasi

$e^2$  = Taraf kesalahan

Maka berdasarkan rumus diatas diketahui bahwa:

$$n = \frac{1,352}{1 + (1,352 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{1,352}{14,52}$$

$$n = 93,11$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka jumlah sampel yang digunakan dibulatkan menjadi 93 responden. Jadi jumlah sampel yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah berjumlah 93 responden.

$$\text{Rumus Sampling Fraction Per Cluster : } f_i = \frac{N_i}{N}$$

Kemudian didapatkan ukuran sampel per *cluster* sebagai berikut :

$$n_i = f_i \times n$$

Keterangan :

$f_i$  = *sampling fraction cluster*

$N_i$  = banyaknya individu yang ada dalam cluster

N = banyaknya populasi seluruhnya

n = banyaknya Jurusan yang dimasukkan sampel

$n_i$  = banyaknya Jurusan yang dimasukkan menjadi sub sampel.

Perhitungan ukuran sampel pada bagian Mahasiswa Ekonomi dan Bisnis Islam UIN-SU :

$$f_i = \frac{671}{1,352} = 0,496$$

$$n_i = 0,496 \times 93 = 46 \text{ Orang untuk sampel dari Jurusan Ekonomi Islam}$$

$$f_i = \frac{209}{1,352} = 0,154$$

$$n_i = 0,154 \times 93 = 15 \text{ Orang untuk sampel dari Jurusan Akutansi Syariah}$$

$$f_i = \frac{181}{1,352} = 0,133$$

$$n_i = 0,133 \times 93 = 12 \text{ Orang untuk sampel dari Jurusan Asuransi Syariah}$$

$$f_i = \frac{291}{1,352} = 0,215$$

$n_i = 0,215 \times 93 = 20$  Orang untuk sampel dari Jurusan Perbankan Syariah

**Tabel 3.2**  
**Sebaran Jumlah Sampel Dari Tiap Jurusan**

NO	JURUSAN	<i>Simple Fraction</i>	Jumlah Sample Setiap Jurusan
1	Ekonomi Islam	0,496	46
2	Akutansi Syariah	0,154	15
3	Asuransi Syariah	0,133	12
4	Perbankan Syariah	0,215	20
TOTAL		0,998	93

#### **D. Data Penelitian**

##### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh penelitian dari sumber asli atau dari lokasi objek penelitian yang diperoleh di lapang.<sup>4</sup> Untuk data primer diperoleh langsung dari hasil angket yang diberikan kepada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam 2016-2017 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN-SU.

##### **2. Data Sekunder**

Data sekunder yaitu data atau sejumlah keterangan yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui sumber perantara.<sup>5</sup> Adapun data sekundernya data-data yang mendukung data primer yang diperoleh dari sumber-sumber bacaan, Arsip-arsip (dokumen-dokumen), buku-buku referensi, jurnal, dan internet atau *website* serta literatur-literatur pustaka lainnya.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

---

<sup>4</sup>Muhammad, “*Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2008), h. 103

<sup>5</sup>*Ibid.*, h. 104

Adapun data yang dikumpulkan menggunakan angket dengan skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Skala Likert merupakan 5 pilihan jawaban dari sangat tidak setuju sampai pada sangat setuju yang merupakan sikap atau persepsi seseorang atas suatu kejadian atau pertanyaan yang diberikan dalam bentuk kuesioner. Penelitian Skala *Likert* 5 titik sebagai berikut : <sup>6</sup>

**Tabel 3.3**

**Tabel Instrumen Skala Linkert**

<b>No</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Skor</b>
1	Sangat tidak setuju	1
2	Tidak setuju	2
3	kurang setuju	3
4	Setuju	4
5	Sangat setuju	5

Skala ini digunakan untuk mengukur tanggapan atau respon seseorang tentang objek sosial yang diperoleh melalui jawaban secara bertingkat dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan terhadap sampel yang menjadi responden penelitian yang dalam hal ini Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Tahun Ajaran 2016-2017 UIN-SU.

## **F. Definisi Operasional**

Defenisi operasional adalah sebuah batasan-batasan yang diberikan terhadap variabel agar variabel tersebut dapat diukur.

---

<sup>6</sup>Suryani Hendryadi, “*Metode Riset Kualitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*”, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 131

Yang dimaksud dengan kepercayaan dalam penelitian ini adalah tingkat keyakinan seorang individu merasa aman ketika melakukan sebuah transaksi dengan siapa pun atau dengan penyedia layanan (*service provider*).<sup>7</sup>

Yang dimaksud dengan kemudahan dalam penelitian ini adalah cara bertransaksi yang aman tanpa ribet tapi mudah.

Yang dimaksud dengan keamanan dalam penelitian ini adalah bagaimana dapat mencegah penipuan atau paling mendeteksi adanya penipuan di sebuah sistem yang berbasis informasi.

Minat menggunakan *e-money* dalam penelitian dimaksudkan sebagai keinginan atau ketertarikan untuk mengetahui serta menggunakan E-Money sebagai salah satu alternative alat pembayaran yang merupakan inovasi perkembangan teknologi.

Secara rinci indikator dari masing-masing variabel tersebut dapat dilihat pada table 3.4

**Tabel 3.4**  
**Indikator Variabel Penelitian**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Item</b>
Kepercayaan (XI)	1. Kehandalan	1
	2. Memiliki reputasi kejujuran	1
	3. Tidak disalah gunakan	1
	4. Terpercaya	1
Kemudahan (X2)	1. Tidak ribet	1
	2. Mudah dipahami	1
	3. Dapat digunakan	1
	4. Lebih cepat	1
Keamanan (X3)	1. Memberikan rasa aman	1
	2. Terjamin	2

---

<sup>7</sup>Komiak, S. X., & Benbasat, I. “*Understanding Customer Trust in Agent-Mediated Electronic Commerce, Web-Mediated Electronic Commerce, and Traditional Commerce Information.*” (Technology and Management 2014), h. 181–207.

	3. Memberikan kenyamanan	1
Minat menggunakan	1. Jaminan kepuasan	2
e-money pada	2. Perhatian	1
aplikasi OVO (Y)	3. Keterus terangan	1

## G. Teknik Analisis Data

Sesudah menyelesaikan seluruh kuesioner, Peneliti melakukan *editing* dan kemudian membuat kategori sesuai dengan variebal yang akan diukur. Untuk mendukung hasil penelitian, data penelitian yang diperoleh akan dianalisis dengan alat statistik melalui bantuan program *SPSS* versi 20,0 *for windows*. Selanjutnya setelah mengumpulkan data maka dilakukan suatu analisis yang merupakan hal terpenting dalam metode ilmiah yang berguna untuk memecahkan masalah.

Tahapan-tahap analisi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Uji Asumsi Klasik

Tujuan pengujian asumsi klasik ini adalah untuk memberikan kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Oleh karena itu uji asumsi klasik merupakan persyaratan yang perlu dilakukan dalam analisi regresi. Uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas data, uji heteroskedastisitas, dan uji multikolinieritas.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu jenis uji statistic untuk menentukan apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini sangat penting dilakukan mengingat seringnya penelitian yang mengaggap atau berasumsi bahwa sanpel yang diteliti berdistribusi normal sebelum melakukan pengolahan data pada suatu pengamatan sampel. Uji normalitas data dilakukan dengan melihat normal

*probability plot* yang membandingkan distribusi kumulatif dari data yang sesungguhnya dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Distribusi normal akan membentuk garis lurus diagonal dan plotting data akan dibandingkan dengan garis diagonal. Jika distribusi data adalah normal, maka data sesungguhnya akan mengikuti garis diagonalnya.<sup>8</sup> Uji ini dilakukan dengan cara melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal atau grafik. Apabila data menyebar di sekitar diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Apabila data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Pengujian normalitas ini dapat dilakukan melalui analisis grafik dan analisis statistik.<sup>9</sup>

Bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu distribusi data. Pada dasarnya uji normalitas membandingkan antara data yang kita miliki dengan berdistribusi normal yang dimiliki mean dan standars deviasi yang sama dengan data kita. Normal atau tidaknya data penelitian bias dilihat dari nilai p-value pada skewnes dan kurtoris, data berdistribusi normal jika nilai p-value pada skewnes dan kurtoris lebih dari 0,05.<sup>10</sup>

Dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas data adalah:

- 1) Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- 2) Jika data menyebar jauh dari diagonal atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau garis histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

## **b. Uji Linearitas**

---

<sup>8</sup>Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, (Semarang: UNDIP, 2005), h. 26.

<sup>9</sup> *Ibid*, h. 27.

<sup>10</sup> *Ibid*, h. 88

Uji Linearitas di gunakan untuk memiliki model regresi yang akan digunakan. Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Jika suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan. Untuk menguji linearitas suatu model dapat digunakan uji linearitas dengan melakukan regresi terhadap model yang ingin diuji. Aturan untuk keputusan linearitas dapat dengan membandingkan nilai signifikansi dari *deviation from linearity* yang dihasilkan dari uji linearitas (menggunakan bantuan SPSS) dengan nilai alpha yang digunakan. Jika nilai signifikansi dari Deviation from Linearity  $> \alpha (0,05)$  maka nilai tersebut linear.

#### **c. Uji Multikolinearitas**

Uji multikolinearitas untuk mengetahui apakah pada model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independent. Jika terjadi kolerasi, terdapat masalah multikolinearitas dalam suatu model regresi salah satunya adalah dengan melihat nilai toleransi dan lawanya, dan *Variance Inflation Factor (VIF)*. Nilai *cut off* yang umum dipakai untuk menunjukkan adanya multikoliniearitas adalah nilai Tolerance  $> 0,10$  atau sama dengan nilai VIF  $< 10$ , berarti tidak ada multikolinearitas antar variabel dalam model regresi.<sup>11</sup>

#### **d. Uji Heteroskedastisitas**

Heterokedatisitas yaitu suatu pengujian yang digunakan untuk menguji terjadinya perbedaan varian residual dari suatu pengamatan ke pengamatan yang lain. Model regresi yang baik tidak terjadi heterokedatisitas. Jika *Scatterplot* membentuk pola tertentu hal itu menunjukkan adanya masalah heterokedatisitas pada model regresi yang dibentuk. Sedangkan jika *Scatterplot* menyebar secara acak di atas dan di bawah 0 pada sumbu Y maka hal itu menunjukkan tidak

---

<sup>11</sup>Singgih Santoso, “Mengambil SPSS Untuk Multivariat”, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006), h. 20

terjadinya masalah heterokedatisitas pada model regresi yang dibentuk jelas, serta titik-titik menyebar maka tidak terjadi heterokedatisitas.<sup>12</sup>

Selain dengan melihat *Scatterplot*, uji heterokedatisitas dapat dilakukan juga dengan uji *glejser*. Uji *glejser* mengusulkan untuk meregresikan nilai *absolute residual* yang diperoleh atas variabel bebas. Adapun prosedur pengujiannya adalah dengan cara meregresi nilai *absoluteresidual* terhadap variabel dependen *undstandardized residual* sebagai variabel dependen, sedangkan variabel independennya adalah variabel  $X_1, X_2, X_3$ . Sedangkan dasar pengambilan keputusan adalah jika  $t_{test} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya dalam persamaan regresi tersebut terdapat heterokedatisitas dan jika  $t_{test} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya dalam persamaan regresi tersebut tidak terdapat heterokedatisitas.<sup>13</sup>

## 2. Regresi Linier Berganda

Bentuk umum dari model persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

Dimana:

Y : Minat menggunakan uang elektronik

a : Koefisien Konstanta

$b_1$  : Koefisien Regresi

$X_1$  : Kepercayaan

$X_2$  : Kemudahan

$X_3$  : Keamanan

## 3. Uji Hipotesis

### a. Uji F (Simultan)

---

<sup>12</sup>Suliyanto, *Ekonometrika Terapan*, (Yogyakarta: ANDI, 2003), h. 95.

<sup>13</sup>Anton Bawono, *Multivariate Analysis dengan SPSS*, (Salatiga: STAIN Salatiga Press, 2006), h. 141.



Uji simultan dengan  $F_{test}$  ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bersama-sama variabel independent terhadap variabel dependen. Hasil  $F_{test}$  ini pada output SPSS dapat dilihat pada table ANNOVA. Hasil  $F_{test}$  menunjukkan variabel *independen* secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen jika p-value (pada kolom F) lebih besar dari  $F_{tabel}$  dihitung dengan cara  $df1 = k-1$ ,  $df2 = n-k$ , k adalah jumlah variabel dependen dan independen.

Kriteria pengambilan keputusan:

$H_a$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$

$H_o$  diterima jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada  $\alpha = 5\%$

#### **b. Uji t (Parsial)**

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Untuk melihat  $T_{tabel}$  dalam hipotesis pada model regresi.

Selanjutnya akan dibandingkan dengan  $t_{tabel}$ , apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_o$  diterima dan  $H_1$  ditolak, ini berarti tidak ada pengaruh yang bermakna oleh variabel kepercayaan, kemudahan dan keamanan (X) dan minat menggunakan *e-money* (Y). Namun, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti ada pengaruh yang bermakna oleh variabel kepercayaan (X1), kemudahan (X2), keamanan (X3) dan minat menggunakan *e-money* (Y).<sup>15</sup>

#### **c. Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel independen menjelaskan variabel dependen. Dalam output SPSS, koefisien determinasi terletak pada table *Model Summary* dan tertulis *R Square* namun untuk regresi linear berganda sebaiknya menggunakan *R Square* yang sudah disesuaikan dengan jumlah variabel independen. Nilai *R Square* dikatakan baik jika diatas 0,5 jika *R Square* berkisar antara 0 sampai 1. Pada umumnya sampel dengan kata deret waktu (*time series*) memiliki *R Square* maupun

---

<sup>15</sup>Saifuddin Azwar, "*Metode Penelitian , cet,ket-2*", (Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1999), h. 98.

*Adjusted R Square* cukup tinggi (diatas 0,5) sedangkan sampel dengan data item tertentu yang disebut data silang (*crossection*) pada umumnya *R Square* maupun *Adjusted R Square* agak rendah (dibawah 0,5), namun tidak menutup kemungkinan data jenis *crossection* memiliki nilai *R Square* maupun *Adjusted R Square* cukup tinggi.<sup>16</sup>

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum OVO**

PT.Bumi Cakrawala Perkasa adalah suatu perusahaan dimana memiliki saham sebesar 99,99% di PT Visionet Internasional (“VI”) yang mana merupakan suatu perusahaan yang berfokus pada penyediaan layanan backbone IT perbankan. PT Visionet Internasional menawarkan kepada masyarakat berupa layanan yang berada di dalam penyedia layanan atau disebut dengan Aplikasi OVO.<sup>1</sup>

OVO merupakan *platform* pembayaran digital yang diluncurkan sejak 2017. OVO mengklaim, aplikasinya sudah diterima di lebih dari 30 ribu mitra di 211 kota serta 70% pusat perbelanjaan di Indonesia. Di antaranya hypermarket, department store, kedai kopi, bioskop, penyedia parkir, hingga jaringan rumah sakit.<sup>2</sup>

---

<sup>16</sup>Dwi Priyatno, “5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17”, (Yogyakarta: Andi, 2009), h. 25.

<sup>1</sup>(<http://id.beritasatu.com/home/ovo-targetkan-jadi-alat-pembayaran-nomor-satu/171120>). diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

<sup>2</sup>(<http://id.keterbukaan-informasi-kepada-pemegang-saham>). diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

Melalui kemitraannya dengan Grab, dompet OVO di aplikasi Grab juga bisa digunakan untuk transportasi *on-demand* dan pengiriman makanan di lebih dari 130 kota di seluruh Indonesia.<sup>3</sup>

## **1. Visi dan Misi OVO**

### **a. Visi**

Menjadikan perusahaan idaman dan partner kerja yang terpercaya di dalam industry yang kami pilih.

### **b. Misi**

Menyediakan *end-to-end* layanan terkelola IT yang mempercepat klien kami dalam meraih tujuan bisnisnya.<sup>4</sup>

## **2. Sejarah Singkat FEBI**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN SU Medan diresmikan pada tahun 2013 oleh Mentri Agama RI Bapak H. Suryadharma Ali. Kendati baru diresmikan pada tahun 2013, kiprah FEBI telah dimulai sejak tahun 2000 dengan didirikannya Program Diploma III, Manajemen Perbankan, dan keuangan Syariah dan Jurusan Ekonomi Islam di Fakultas Syariah IAIN SU Medan.

Menyatuhi minat masyarakat yang ditunjukkan dengan meningkatnya pendaftar di jurusan Ekonomi Islam, maka IAIN mengajukan dengan meningkatnya pendaftar di Jurusan Ekonomi Islam, maka IAIN mengajukan peningkatan status dari Jurusan menjadi Fakultas tersendiri di satu lingkungan IAIN SU Medan. Maka lahirlah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) yang diresmikan pada tahun 2013 oleh menteri Agama.

Kehadiran FEBI diharapkan dapat menyahuti kebutuhan SDM bidang ekonomi syariah yang harus meningkat setiap tahunnya. Menurut laporan tahunan Islamic Development Bank (IBD), diperkirakan industry perbankan syariah tumbuh lebih dari 15% per tahun dengan jumlah institute keuangan syariah lebih dari 300

---

<sup>3</sup>(<http://www.beritasatu.com/bisnis/469099-ovo-dan-lion-air-group-kerja-sama-berikan-ovo-points.html>). diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

<sup>4</sup>(<http://id.keterbukaan-informasi-kepada-pemegang-saham>). diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

tersebar di lebih 75 Negara dengan perkiraan total asset 500 miliar dolar atau sekitar Rp. 4.600 triliun. Pada akhir tahun 2007, total asset tercatat 660 milyar dolar dan di akhir tahun 2012 lebih dari 1660 USD.<sup>5</sup>

Kesenjangan yang terjadi antara industry keuangan syari'ah yang terus berkembang dengan ketersediaan SDM syari'ah yang dirasa masih sangat kurang. Maka pendidikan adalah cara yang paling masuk akal untuk mengatasinya. Demikian juga dari sisi konstruksi keilmuan ekonomi islam yang masih harus diperkokoh. FEBI sangat serius menyiapkan tenaga-tenaga praktis yang bisa bekerja di industry keuangan syari'ah dan menyiapkan ahli yang diharapkan dapat membangun dan mengembangkan sisi keilmuan ekonomi syari'ah. Dari tangan merekalah nantinya akan lahir praktisi-praktisi ekonomi syari'ah yang unggul. Dari tahun ke tahun peminat ekonomi islam di UIN SU memang menunjukkan peningkatan. Untuk tahun ajaran 2016/2017 FEBI akan membuka sebanyak 10 kelas yang diperkirakan akan terpenuhi seluruhnya mengingat peminat selama ini memang cukup banyak.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi Responden**

#### **a. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Responden pada penelitian ini berjumlah 93 orang. Jika dilihat berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4.1 : Responden dalam Sampel Menurut Jenis Kelamin**

No	Jenis Kelamin	Frekuensi
1	Laki-laki	43
2	Perempuan	50
Total		93

Dari hasil responden penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dapat kita lihat tabel diatas laki-laki berjumlah 43 orang dan perempuan berjumlah 50 orang, atau persentase pada gambar grafik di atas bahwa persentase laki-laki 43% dan

---

<sup>5</sup>Sejarah Febi: (<http://www.febiuinsu.ac.id>). diunduh 03 Oktober 2019.

persentase perempuan 50% . Maka jumlah responden paling banyak dari jenis kelamin adalah perempuan.

b. Responden Berdasarkan Semester/kelas

**Tabel 4.2 : Responden dalam Sempel Menurut Semester/kelas**

No	Jurusan/Kelas	Jumlah Responden
1	Ekonomi Islam A	23
2	Ekonomi Islam B	23
3	Akuntansi Syariah A	15
4	Perbankan Syariah B	12
5	Asuransi Syariah A	20
Total		93

Dari hasil responden penelitian ini berdasarkan jurusan/kelas dapat kita lihat dari tabel di atas responden dari Ekonomi Islam A berjumlah 23 orang, responden dari Ekonomi Islam B berjumlah 23 orang, responden dari Akuntansi Syariah A berjumlah 15 orang, responden dari Perbankan Syariah B berjumlah 12 orang, dan responden dari Asuransi Syariah A berjumlah 20 orang. Maka jumlah responden terbanyak berdasarkan jurusan/kelas yaitu Ekonomi Islam.

c. Responden Berdasarkan Umur

**Tabel 4.3 : Responden dalam Sampel Menurut Umur**

No	Jenis Umur	Jumlah Responden
1	20	55
2	19	23
3	18	15
Total		93

Dari hasil responden penelitian ini berdasarkan jenis umur, dapat kita lihat dari tabel di atas responden yang berumur 20 tahun berjumlah 55 orang, responden yang berumur 19 tahun berjumlah 23 orang, dan responden yang berumur 18 tahun berjumlah 15 orang. Maka jumlah responden terbanyak berdasarkan jenis kelamin yaitu mahasiswa/i yang berumur 20 tahun.

## 2. Deskripsi Variabel

Analisis ini dilakukan untuk menganalisis data berdasarkan kecendrungan jawaban yang diperoleh dari responden terhadap masing-masing variabel. Hal ini untuk mengetahui pengaruh variabel independen (kepercayaan, kemudahan dan keamanan) terhadap variabel dependen (minat menggunakan uang elektronik). Data-data yang dikumpulkan, disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi berikut ini.

#### a. Variabel Minat

Pertanyaan kuesioner untuk variable minat menggunakan uang elektronik terdiri dari 4 butir pernyataan, yaitu:

- 1) Pernyataan 1 tentang OVO memberikan kepuasan kepada pelanggannya.
- 2) Pernyataan 2 tentang OVO memberikan kepuasan dalam bertransaksi.
- 3) Pernyataan 3 tentang OVO memiliki perhatian untuk memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggannya.
- 4) Pernyataan 4 tentang OVO dapat dipercaya.

Hasil jawaban responden untuk variable minat menggunakan uang elektronik dapat dirangkum sebagaimana pada tabel 4.4.

**Tabel 4.4**

#### **Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Minat**

Pernyataan	Jawaban											
	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	78	83	15	17	-	-	-	-	-	-	93	100
2	87	94	3	3	3	3	-	-	-	-	93	100
3	78	83	15	17	-	-	-	-	-	-	93	100
4	85	92	7	7	1	1	-	-	-	-	93	100

Sumber Data : Diolah oleh peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.4 dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 93 orang. Dapat diketahui variabel minat (Y) untuk pernyataan ke-1 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 78 atau 83% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (kurang setuju,tidak setuju dan sangat tidak setuju,). Pernyataan ke-2

menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 87 atau 94% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (tidak setuju dan sangat tidak setuju). Pernyataan ke-3 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 78 atau 83% (setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (kurang setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju). Pernyataan ke-4 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 85 atau 92% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (tidak setuju dan sangat tidak setuju). Berdasarkan rata-rata diatas diperoleh nilai tertinggi dari frekuensi pernyataan adalah nilai sangat setuju dengan nilai 87 dan persentase 94%.

#### **b. Variabel Kepercayaan**

Pertanyaan kuesioner untuk variable kepercayaan terdiri dari 4 butir pernyataan, yaitu:

1. Pernyataan 1 tentang OVO dalam menyediakan layanan uang elektronik.
2. Pernyataan 2 tentang OVO memiliki reputasi kejujuran yang baik dan dapat dipercaya.
3. Pernyataan 3 tentang OVO data pribadi tidak disalahgunaka.
4. Pernyataan 4 tentang OVO karena terpercaya.

Hasil jawaban responden untuk variable kepercayaan dapat dirangkum sebagaimana pada tabel 4.5.

**Tabel 4.5**

#### **Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Kepercayaan**

Pernyataan	Jawaban											
	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	48	51,6	35	37,6	7	7,6	3	3,2	-	-	93	100
2	49	52,6	24	25,4	18	20	2	2	-	-	93	100
3	34	36	42	45	16	18	1	1	-	-	93	100

4	45	48,3	30	45	17	18,2	1	1	-	-	93	100
---	----	------	----	----	----	------	---	---	---	---	----	-----

Sumber Data : Diolah oleh peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.5 dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 93 orang. Dapat diketahui variabel kepercayaan (X1) untuk pernyataan ke-1 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 48 atau 51,6% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-2 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 49 atau 52,6% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-3 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 42 atau 45% (setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-4 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 45 atau 48,3% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Berdasarkan rata-rata diatas diperoleh nilai tertinggi dari frekuensi pernyataan adalah nilai sangat setuju dengan nilai 49 dan persentase 52,6%.

### c. Variabel Kemudahan

Pertanyaan kuesioner untuk variable kemudahan terdiri dari 4 butir pernyataan, yaitu:

1. Pernyataan 1 tentang Uang OVO mudah (tidak ribet) saat digunakan bertransaksi.
2. Pernyataan 2 tentang OVO mudah dipahami penggunaannya.
3. Pernyataan 3 tentang OVO dapat digunakan dimarchant mana saja.
4. Pernyataan 4 tentang OVO lebih cepat.

Hasil jawaban responden untuk variable kemudahan dapat dirangkum sebagaimana pada tabel 4.6.

**Tabel 4.6**

#### **Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Kemudahan**

Pernyataan	Jawaban											
	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	60	64,5	28	30,2	5	5,3	-	-	-	-	93	100



2	69	74	18	20	6	6	-	-	-	-	93	100
3	37	40	38	40,8	17	18,2	1	1	-	-	93	100
4	35	38	39	41,8	17	18,2	2	2	-	-	93	100

Sumber Data : Diolah oleh peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.6 dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 93 orang. Dapat diketahui variabel kepercayaan (X2) untuk pernyataan ke-1 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 60 atau 64,5% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-2 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 69 atau 74% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-3 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 38 atau 40,8% (setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-4 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 39 atau 41,8% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Berdasarkan rata-rata diatas diperoleh nilai tertinggi dari frekuensi pernyataan adalah nilai sangat setuju dengan nilai 69 dan persentase 74%.

#### d. Variabel Keamanan

Pertanyaan kuesioner untuk variable keamanan terdiri dari 4 butir pernyataan, yaitu:

1. Pernyataan 1 tentang OVO memberikan rasa aman.
2. Pernyataan 2 tentang OVO terjamin saat bertransaksi.
3. Pernyataan 3 tentang OVO terjamin walaupun lama tidak digunakan.
4. Pernyataan 4 tentang OVO memberikan kenyamanan saat bertransaksi.

Hasil jawaban responden untuk variable kemudahan dapat dirangkum sebagaimana pada tabel 4.7.

**Tabel 4.7**

#### **Distribusi Jawaban Responden untuk Variabel Keamanan**

Pernyataan	Jawaban											
	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	N	%
1	63	67,7	25	27	4	4,3	1	1	-	-	93	100

2	68	73,1	11	12	12	12,9	2	2	-	-	93	100
3	69	74	14	15	9	10	1	1	-	-	93	100
4	61	65	22	23	8	10	2	2	-	-	93	100

Sumber Data : Diolah oleh peneliti, 2019

Berdasarkan tabel 4.7 dijelaskan bahwa jumlah responden sebanyak 93 orang. Dapat diketahui variabel keamanan (X3) untuk pernyataan ke-1 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 63 atau 67,7% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-2 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 68 atau 73,1% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-3 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 69 atau 74% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Pernyataan ke-4 menunjukkan frekuensi tertinggi sebesar 61 atau 65% (sangat setuju) dan frekuensi paling rendah sebesar 0% (sangat tidak setuju). Berdasarkan rata-rata diatas diperoleh nilai tertinggi dari frekuensi pernyataan adalah nilai sangat setuju dengan nilai 69 dan persentase 74%.

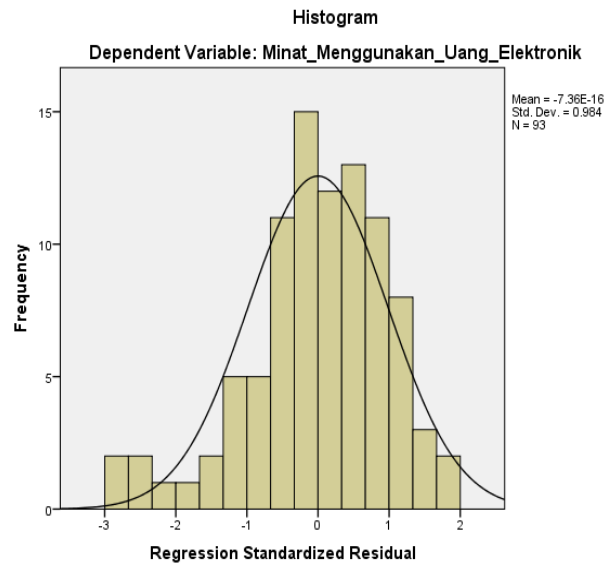
### 3. Uji Asumsi Klasik

#### a. Uji Normalitas

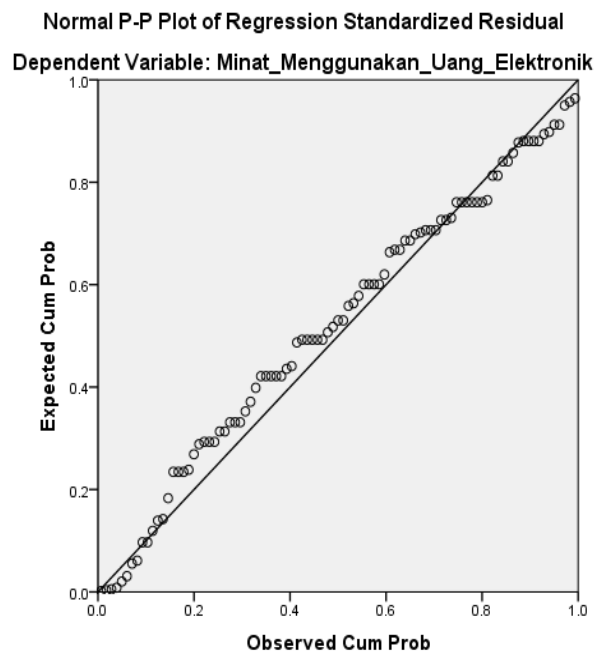
Pengujian normalitas data dalam penelitian ini hanya akan dideteksi melalui analisis grafik yang dihasilkan melalui analisis grafik yang dihasilkan melalui perhitungan regresi dengan perangkat lunak SPSS versi 20.0

Pengujian dengan menggunakan analisis grafik, berikut pola grafik hasil pengolahan SPSS versi 20.0 dapat dilihat pada Gambar. 4.1 di bawah ini:

#### Normalitas



**Gambar 4.1 Histogram Uji**



**Gambar 4.2 Pola grafik Uji  
Normalitas**

Untuk model regresi pada penelitian ini sudah memenuhi asumsi normalitas hal ini dapat dilihat dari histogram yang tidak condong kekiri maupun kekanan dan normal P-plot yang signifikan titik-titik yang menyebar disekitar diagonal,

serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal model regresi layak dipakai untuk memprediksi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik.

#### **b. Uji Linierita**

Uji Linearitas di gunakan untuk memiliki model regresi yang akan digunakan. Uji linearitas dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. dapat dilihat pada Tabel 4.8 di bawah ini.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Linieritas**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	19.026	3	6.342	16.504	.000 <sup>b</sup>
Residual	34.200	89	.384		
Total	53.226	92			

a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_Uang\_Elektronik

b. Predictors: (Constant), Keamanan, Kepercayaan, Kemudahan

Uji nilai signifikan  $<0,05$  maka data tersebut valid (tidak bersifat linier), dapat dilihat pada hasil SPSS bahwa nilai signifikan  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut valid dan tidak bersifat linier.

#### **c. Uji Multikolinieritas**

Uji multikolenieritas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi diantara variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas. Hasil pengujian multikolinieritas dapat dilihat pada Tabel 4.9 di bawah ini.

**Tabel 4.9**

**Hasil Multikolinieritas**

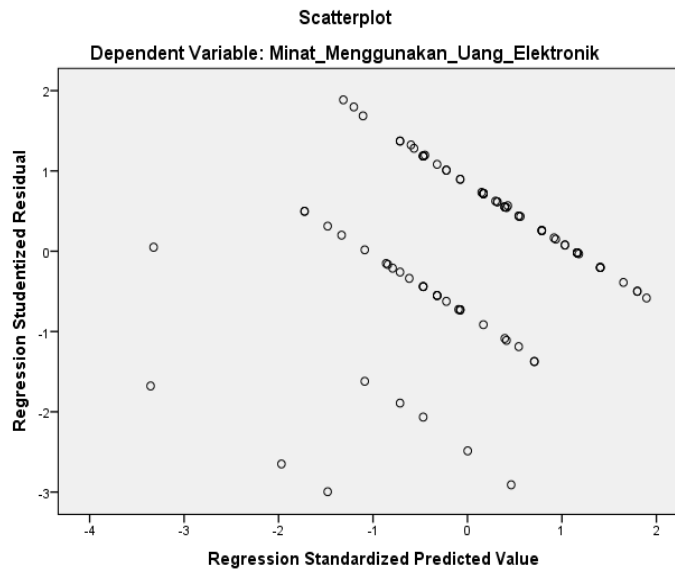
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta	Tolerance	VIF
1	(Constant)	9.280	1.489		
	Kepercayaan	.111	.057	.176	.881
	Kemudahan	.178	.075	.221	.827
	Keamanan	.281	.071	.383	.769

Sumber: hasil pengolahan data sekunder, SPSS 2019

Berdasarkan tabel 4.9 diatas dapat dilihat model regresi bebas multikolinieritas karena nilai tolerance semua variabel  $>0,10$ . yaitu nilai tolerance kepercayaan sebesar  $0,881 >0,10$ , nilai tolerance kemudahan sebesar  $0,827 >0,10$ , dan nilai tolerance keamanan sebesar  $0,769 >0,10$ . VIF variabel independen  $< 10$ , yaitu: variabel kepercayaan sebesar  $1,136 < 10$ , variabel kemudahan sebesar  $1,209 < 10$ , dan variabel keamanan sebesar  $1,300 < 10$ . Sehingga dapat disimpulkan dalam penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas dalam regresinya.

#### d. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan untuk mengujiterjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan lain atau gambaran hubungan antara nilai yang diprediksi dengan *Standardized Delete Residual* nilai tersebut. Sehingga model juga terbebas dari heteroskedastitas. Sehingga model juga terbebas dari heteroskedasitas hal ini dapat dilihat pada scatterplot yang menggrafikkan titik data yang menyebar dan titik mengumpul membentuk suatu pola tertentu. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 4.3 sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Scatterplot**

Terlihat pada grafik *Scatterplot* diatas bahwa titik menyebar secara acak baik dibawah angka 0 pada sumbu Y. hal ini menyimpulkan bahwa tidak terjadi Heterokedastisidas model regresi. Maka data yang digunakan memenuhi syarat untuk dilakukan regresi berganda.

#### **4. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh secara serempak dan parsial dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengujian secara parsial masing-masing variabel bebas dimaksudkan untuk mengetahui apakah secara individual variabel program kemitraan dan bina lingkungan mempunyai pengaruh terhadap tingkat kesejahteraan masyarakat. Untuk uji parsial digunakan uji *t* dengan ketentuan apabila hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka keputusan yang diambil  $H_0$  yang ditolak dan  $H_1$  diterima, dan sebaliknya. Untuk uji parsial digunakan uji *t* dengan ketentuan apabila hasil  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka keputusan yang diambil  $H_0$  yang ditolak dan  $H_1$  diterima, dan sebaliknya.

Sedangkan pengujian serempak digunakan uji F dengan ketentuan  $F_{hitung}$  lebih besar dari  $F_{tabel}$  keputusan yang diambil  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, dan sebaliknya.

##### **a. Uji model $R^2$**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) merujuk kepada kemampuan dari variabel independen (X) dalam menerangkan variabel dependen (Y). Nilai R koefisien determinasi berkisar di antara nol sampai dengan satu. Komponen-komponen yang terkait dengan koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel model summary di bawah ini :

**Tabel 4.10**  
**Uji R- Square**

Model Summary <sup>b</sup>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.598 <sup>a</sup>	.357	.336	.61990	1.943

- a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_Uang\_Elektronik  
b. Predictors: (Constant), Keamanan, Kepercayaan, Kemudahan<sub>a</sub>

Dari table 4.10 nilai koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,357 menunjukkan bahwa 35% variasi kepercayaan, kemudahan dan keamanan mampu menjelaskan variabel minat menggunakan uang elektronik sedangkan sisanya 43% dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti.

#### **b. Uji Parsial (Uji t)**

Berdasarkan uji t (uji parsial) melalui analisis regresi, diperoleh hasil variabel bebas yaitu kepercayaan (X1), kemudahan (X2) dan keamanan (X3) terhadap variabel keputusan pembelian (Y). Kriteria pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  berdasarkan signifikan 0,05 dan 2 sisi dengan derajat kebebasan  $df (n-k-1) = 93-3-1 = 89$  (adalah jumlah data dan adalah variabel independen), sehingga  $t_{tabel}$  yang diperoleh dari tabel statistik adalah sebesar 1,662. Apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima sedangkan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Secara parsial dapat dijelaskan pada tabel 4.11.

**Tabel 4.11**  
**Uji t Parsial**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	
	B	Std. Error	Beta			
1	(Constant)	9.280	1.489	6.232	.000	
	Kepercayaan	.111	.057	.176	1.949	.054
	Kemudahan	.178	.075	.221	2.371	.020
	Keamanan	.281	.071	.383	3.948	.000

a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_Uang\_Elektronika

Sumber: hasil pengolahan data sekunder, SPSS 2019

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  =  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yaitu variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  =  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS versi 20,0 dapat diketahui bahwa hasil uji t untuk variabel kepercayaan ( $X_1$ ) diperoleh t hitung sebesar 1,949 dengan probabilitas sebesar 0,054. nilai probabilitas  $0,054 > 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,662. Dengan demikian,  $t_{hitung} (1,949) > t_{tabel} (1,662)$ . hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh antara kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Hasil uji t untuk variabel kemudahan ( $X_2$ ) diperoleh hasil t hitung sebesar 2,371 dengan probabilitas sebesar 0,020 nilai probabilitas  $0,020 < 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t- tabel sebesar 1,662. dengan demikian  $t_{hitung} (2,371) > t_{tabel} (1,662)$ , dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Hasil uji t untuk variabel keamanan ( $X_3$ ) diperoleh hasil t hitung sebesar 3.948 dengan probabilitas sebesar 0,000 nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t- tabel sebesar 1,662. dengan demikian  $t_{hitung} (3,948) > t_{tabel} (1,662)$ , dapat disimpulkan bahwa ada



pengaruh antara keamanan (X3) terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu variabel kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara. Sedangkan untuk variabel kepercayaan  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yaitu variabel bebas tidak memiliki pengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik (variabel terikat).

### c. Uji Simultan ( Uji F)

Uji simultan (F) digunakan untuk menguji secara bersama-sama signifikan pengaruh variabel kepercayaan, kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik. Pengujian ini menggunakan alat uji statistik

metode Fisher ( uji F) pada tingkat kepercayaan signifikan 0,05. Kriteria pengujian adalah dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  yang dapat diketahui dengan menghitung  $df_1$  (jumlah total variabel-1) =  $3-1 = 2$ , dan  $df_2$  ( $n-k-1$ ) =  $93-3-1$ ) = 89 ( n adalah jumlah data dan k adalah jumlah variabel independen), sehingga  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, dan apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima. Secara ANNOVA<sup>a</sup> dapat dijelaskan pada tabel 4.12.

**Table 4.12**

### Uji F

ANOVA <sup>a</sup>					
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	19.026	3	6.342	16.504	.000 <sup>b</sup>
Residual	34.200	89	.384		
Total	53.226	92			

a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_Uang\_Elektronik

b. Predictors: (Constant), Keamanan, Kepercayaan, Kemudahan

Berdasarkan hasil uji F pada tabel di atas, diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 16,504 dengan nilai signifikan sebesar 0,000 ( $0,000 < 0,05$ ), sedangkan  $F_{tabel}$  pada

tingkat kepercayaan 5% ( $\alpha = 0,05$ ) adalah sebesar 2,71. Hal ini berarti  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $16,504 > 2,71$ ). Perhitungan tersebut menunjukkan bahwa variabel kepercayaan, kemudahan, dan keamanan secara bersama-sama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan uang elektronik, atau dengan kata lain hipotesis ( $H_{a4}$ ) diterima.

## 5. Uji Model (Regresi Linier Berganda)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel kepercayaan ( $X_1$ ), kemudahan ( $X_2$ ), keamanan ( $X_3$ ) terhadap minat menggunakan uang elektronik ( $Y$ ) mahasiswa/I FEBI di UIN Sumatera Utara dengan menggunakan *SPSS*, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.13**  
**Regresi Berganda**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1					
	(Constant)	9.280	1.489	6.232	.000
	Kepercayaan	.111	.057	.176	.054
	Kemudahan	.178	.075	.221	.020
	Keamanan	.281	.071	.383	.000

a. Dependent Variable: Minat\_Menggunakan\_Uang\_Elektronik

Sumber: hasil pengolahan data sekunder, *SPSS 2019*

Persamaan model regresi penelitian ini adalah:

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + e$$

Hasil analisis regresi linier berganda diperoleh sebagai berikut:

$$Y = 9,280 + 0,111 X_1 + 0,178 X_2 + 0,281 X_3$$

Persamaan regresi tersebut memiliki makna:

- Berdasarkan persamaan regresi menunjukkan bahwa nilai konstanta mempunyai arah koefisien regresi yaitu sebesar 9,280 artinya jika

kepercayaan, kemudahan dan keamanan tetap atau konstan, maka minat menggunakan uang elektronik sebesar 9,280 satuan.

- b. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji regresi linier beganda koefisien X1 (kepercayaan) bernilai positif sebesar 0,111 artinya menunjukkan bahwa setiap kenaikan kepercayaan sebesar 1 satuan, sementara kemudahan dan keamanan dianggap konstan maka akan meningkatkan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,111 satuan. Jika semakin besar tingkat kepercayaan maka semakin meningkat pula minat menggunakan uang elektronik.
- c. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji regresi linier beganda koefisien X2 (kemudahan) bernilai positif sebesar 0,178 artinya menunjukkan jika religiusitas mengalami peningkatan sebesar satu satuan, sementara kepercayaan dan keamanan dianggap konstan maka akan menyebabkan kenaikan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,178 satuan.
- d. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan uji regresi linier beganda koefisien X3 (keamanan) bernilai positif sebesar 0,281 artinya menunjukkan jika religiusitas mengalami peningkatan sebesar satu satuan, sementara kepercayaan dan kemudahan dianggap konstan maka akan menyebabkan kenaikan minat menggunakan uang elektronik sebesar 0,281 satuan.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Pengaruh Kepercayaan (X1) terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik.**

Uji Signifikansi ini dilakukan dengan menggunakan uji t (persial) diambil kesimpulan dengan melihat signifikansi yang dibandingkan dengan  $\alpha$  5%, jika nilai  $\text{Sig} < \alpha$   $H_0$  ditolak, dan jika nilai  $\text{Sig} > \alpha$  maka  $H_0$  diterima. Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}} = H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima, yaitu variabel bebas tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}} = H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yaitu variabel bebas memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS versi 20,0 dapat diketahui bahwa hasil uji t untuk variabel kepercayaan ( $X_1$ ) diperoleh t hitung sebesar 1,949 dengan probabilitas sebesar 0,054. nilai probabilitas  $0,054 > 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,662. Dengan demikian,  $t\text{-hitung} (1,949) > t\text{-tabel} (1,662)$ . hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh antara kepercayaan terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Hal ini menunjukan bahwa variabel kepercayaan memiliki hasil yang positif terhadap minat menggunakan uang elektronik. Artinya kepercayaan dapat menjadi tolak ukur responden untuk menggunakan uang elektronik.

Maka kepercayaan memiliki peran yang besar terhadap partisipasi mahasiswa terhadap uang elektronik. Kepercayaan sangat penting terhadap sesuatu dalam mengambil keputusan. Kualitas kepercayaan yang biasanya membuat seseorang untuk membuat keputusan untuk menggunakan apa yang biasanya digunakan dalam melakukan transaksi sehari-hari.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Arsita ditiyanti bahwa kepercayaan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini karena semua responden setuju bahwasanya kepercayaan yang ditawarkan oleh uang elektronik sangat menjamin uang mereka.

## **2. Pengaruh Kemudahan ( $X_2$ ) terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik.**

Dalam penelitian ini hasil uji t untuk variabel kemudahan ( $X_2$ ) diperoleh hasil t hitung sebesar 2,371 dengan probabilitas sebesar 0,020. nilai probabilitas  $0,020 > 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t-tabel sebesar 1,662 dengan demikian  $t\text{-hitung} (2,371) < t\text{-tabel} (1,662)$ . dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara kemudahan ( $X_2$ ) terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Kemudahan yang tidak ribet dan muda dipahami oleh setiap orang sangat berpengaruh terhadap minat mahasiswa dalam menggunakan produk uang elektronik dalam bertransaksi. Kehandalan uang elektronik dalam menyediakan berbagai aplikasih yang dibutuhkan oleh setiap orang dalam melakukan kegiatan

secara online tanpa ribet yang membuat mahasiswa tertarik menggunakan uang elektronik tersebut.

Kemudahan yang diberikan oleh uang elektronik ini sangat dapat dikategorikan cukup baik. Dapat dilihat hasil penelitian ini yaitu kemudahan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Kualitas kemudahan merupakan proses mahasiswa untuk memilih, menimbang dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh tentang kemudahan yang diberikan, kemudahan akan direspon melalui tindakan. Semakin banyak complain yang diterima oleh pihak penyedia uang elektronik menandakan bahwa kualitas kemudahan yang diberikan pihak penyedia uang elektronik kurang memuaskan, begitu pula sebaliknya.

### **3. Pengaruh Keamanan (X<sub>3</sub>) terhadap Minat Menggunakan Uang Elektronik.**

Hasil uji t untuk variabel keamanan (X<sub>3</sub>) diperoleh hasil t hitung sebesar 3.948 dengan probabilitas sebesar 0,000. nilai probabilitas  $0,000 > 0,05$  dengan menggunakan signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05, maka diperoleh nilai t- tabel sebesar 1,662 dengan demikian  $t\text{-hitung} (3,948) < t\text{-tabel} (1,662)$ . dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara keamanan (X<sub>3</sub>) terhadap minat menggunakan uang elektronik mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.

Keamanan sangat berpengaruh terhadap keinginan setiap orang yang akan menjadi penggunaanya. Semakin aman melakukan transaksi dengan uang elektronik akan berpengaruh pada minat menggunakan uang elektronik. Begitupun sebaliknya, semakin tidak aman dalam melakukan transaksi dengan uang elektronik akan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyo Seti Utami dan Berlianingsih Kusmawati bahwa keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik. Hal ini karena semua responden setuju bahwasanya keamanan yang ditawarkan oleh uang elektronik sangat menjamin uang mereka.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh variabel Kepercayaan (X1), Kemudahan (X2) dan Keamanan (X3) Terhadap minat menggunakan uang elektronik (Y) pada mahasiswa Febi UIN-SU dan seberapa besar pengaruhnya, berdasarkan hasil analisis data, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil secara parsial kepercayaan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
2. Berdasarkan hasil secara parsial kemudahan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
3. Berdasarkan hasil secara parsial keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.
4. Berdasarkan hasil secara simultan kepercayaan, kemudahan dan keamanan berpengaruh terhadap minat mahasiswa menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pembaca penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan tentang kepercayaan, kemudahan dan keamanan terhadap minat menggunakan uang elektronik pada mahasiswa FEBI di UIN Sumatera Utara.
2. Bagi penelitian selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi yang dapat menjadi landasan perbandingan dalam melakukan penelitian.
3. Untuk pihak penyedia uang elektronik harus bisa meningkatkan kepercayaan, kemudahan dan keamanan dalam meningkatkan kualitas pelayanan bagi pengguna uang elektronik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, Arsita. *“Pengaruh Pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan Layanan E-Money”*, Malang: Universitas Brawijaya, 2007.
- Anendro, Imam. *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Bank Syariah Mandiri Terhadap Penggunaan Uang Elektronik*, Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2015.
- Azwar, Saifuddin, *“Metode Penelitian , cet, ket-2”*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 1999.
- Berlianingsih, Kusmawati. Sulistyo, Seti Utami. *“Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan E-Money Studi Pada Mahasiswa STIE Ahmad Dahlan Jakarta”*, Jakarta: STIE Ahmad Dahlan, 2017.
- Diana, Nur. *“Analisi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Elektronik Money di Indonesia”*, Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta: 2018.
- Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an, Al-Karim. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema, 2007.
- Efendi, Mario Kurniawan. *“Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Mahasiswa Yogyakarta Terhadap Penggunaan Pembayaran Non Tunai”*, Yogyakarta: Universita Islam Sunan Kalijaga, 2017.



Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: UNDIP, 2005.

Hendryadi, Suryani, *“Metode Riset Kualitatif Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam”*, Jakarta: Kencana, 2013.

Irawan Wingdes, dan Fitriana Ana. *“Analisis TAM Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Konsumen Menggunakan E-Money Indomaret Card”*, Pontianak: STMIK Pontianak, 2017.

Jogianto, H.M. *“Sistem Informasi Keperilakuan”*, Yogyakarta: 2007.

Laksito H, Jati, N. *“Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Dan Penggunaan Sistem E-Ticket Studi Empiris Pada Biro Perjalanan di Kota Semarang”* Diponegoro: 2012.

Muhammad, *“Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif”*, Jakarta: Rajawali Pers, 2008.

Ratri, Sindi Mahara. *“Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik (E-Money) Bank Mandiri Terhadap Kemudahan Transaksi Masyarakat di Kabupaten Ponorogo”*, Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 2017.

Rahayu, Rurie Wiedya. *“Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Persepsi Risiko dan Inovasi Teknologi Terhadap Aplikasi Go Pay dari Gojek Indonesia Studi Pada Masyarakat di Kabupaten Sleman dan Kota Yogyakarta”*. Yogyakarta: 2018.

Soemitra, Andri, *“Bank dan Lembaga Keuangan Syariah”*, Jakarta: Kencana, 2016.

Singgih Santoso, *“Mengambil SPSS Untuk Multivariat”*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006.

Suliyanto, *Ekonometrika Terapan*, Yogyakarta: ANDI, 2003.

Siti, Hidayati. dkk. *“Operasional E-Money”*, Jakarta: Bank Indonesia, 2006.

Tarigan, Azhari Akmal. *“Tafsir Ayat-ayat Ekonomi”*, Medan: Febi UIN-SU Press, 2016.

Usman, Rachmadi. *“Karakteristik Uang Elektronik dalam Sistem Pembayaran”*, *Jurnal Edukasi*, 2017.

Priyatno, Dwi. *“5 Jam Belajar Olah Data Dengan SPSS 17”*, Yogyakarta: Andi, 2009.

Yafiz, Muhammad. *“Bisnis dan Investasi Dalam Islam”*. Medan: Febi UIN-SU Press, 2015.

## **WEBSITE**

Com, Bisnis. *Tumbuh 64 Persen, BI: Transaksi Uang Elektronik Rp 11,5 Triliun di Tahun 2017*, <https://bisnis.tempo.co/read/1061730/tumbuh-64-persen-bi-transaksi-uang-elektronik-rp-115-t-di-2017>. Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019.

Com, Liputan6. *Ovo Targetkan 20 Juta Pengguna Aplikasi Pembayaran Tahun Ini*, <https://www.Liputan6.com/bisnis/read/3414907/ovo-targetkan-20-juta-pengguna-aplikasi-pembayaran-tahun-ini>. Diunduh pada tanggal 26 Juli 2019.

Purnamasari, Dinda. *50,90 Persen Masyarakat Khawatirkan pengguna Data E-Money*, <https://tirto.id/5090-masyarakat-khawatirkan-penggunaan-data-e-money-cy41>. Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019.

Rahmayani, Indah. *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digitalasia/0/sorotan-media>. Diunduh pada tanggal 23 Juli 2019.

Ovo, *About Us*, <https://www.ovo.id/about>. Diunduh pada tanggal 25 Juli 2019.

<http://id.beritasatu.com/home/ovo-targetkan-jadi-alat-pembayaran-nomor-satu/171120>. diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

<http://id.keterbukaan-informasi-kepada-pemegang-saham>. diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

<http://www.beritasatu.com/bisnis/469099-ovo-dan-lion-air-group-kerja-sama-berikan-ovo-points,html>. diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

<http://id.keterbukaan-informasi-kepada-pemegang-saham>. diunduh pada tanggal 23 oktober 2019.

### KUISIONER PENELITIAN

Assalamualaikum, Wr,Wb

Responden Yang Terhormat,

Saya Artini Mahasiswa Fakultas ekonomi dan bisnis islam jurusan ekonomi Islam Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, memohon kepada anda untuk meluangkan waktu untuk mengisi kuisisioner penelitian saya yang berjudul “**Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Uang Elektronik Pada Aplikasi Ovo (Studi Kasus Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam TA 2016-2017 di UIN-Sumatera Utara)**”

Informasi yang anda berikan sangat berarti dalam penyelesaian skripsi saya. Atas waktu yang anda luangkan, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya

(Artini)

#### 1. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :  
NIM :  
Jurusan/Kelas :  
Jenis Kelamin :  
Usia :

#### 2. PETUNJUK PENGISIAN

Anda memilih salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda centeng (✓) pada kotak jawaban yang sesuai dengan pilihan anda. Ada (lima) kelompok jawaban alternative sebagai berikut :

- a. SS (sangat setuju)
- b. S (setuju)
- c. KS (kurang setuju)
- d. TS (tidak setuju)
- e. STS (sangat tidak setuju)

#### Daftar Pertanyaan

##### Fariabel Kepercayaan (X1)

NO	PERTAYAAAN	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya percaya dengan kehandalan OVO dalam menyediakan layanan uang elektronik.					
2	Saya percaya layanan OVO memiliki reputasi kejujuran yang baik dan dapat dipercaya.					
3	Saya percaya data pribadi tidak disalahgunaka oleh OVO.					
4	Saya memilih OVO karena terpercaya.					

##### Fariabel Kemudahan (X2)

NO	KETERANGAN	STS	TS	KS	S	SS
1	Uang elektronik pada aplikasi OVO mudah (tidak ribet) saat digunakan bertransaksi.					
2	Uang elektronik pada aplikasi OVO mudah dipahami penggunaannya.					
3	Uang elektronik pada aplikasi OVO dapat digunakan dimarchant mana saja.					

- 4 Transaksi dengan uang elektronik pada aplikasi OVO lebih cepat.

Fariabel Keamanan (X3)

NO	KETERANGAN	STS	TS	KS	S	SS
1	Transaksi menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO memberikan rasa aman.					
2	Keamanan uang elektronik Pada aplikasi OVO terjamin saat bertransaksi.					
3	Keamanan uang eletronik pada aplikasi OVO terjamin walaupun lama tidak digunakan.					
4	Uang elektronik pada aplikasi OVO memberikan kenyamanan saat bertransaksi.					

Fariabel minat menggunakan uang elektronik pada aplikasi Ovo (Y)

NO	KETERANGAN	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya merasa bahwa OVO memiliki itikad baik untuk memberikan kepuasan kepada pelanggannya.					
2	Saya percaya bahwa OVO memberikan kepuasan dalam bertransaksi.					
3	Saya merasa bahwa OVO memiliki perhatian untuk memberikan pelayanan terbaik bagi pelanggannya.					
4	Menurut saya, transaksi melalui situs OVO dapat dipercaya.					

No. Res	Kepercayaan (X1)				Kemudahan X2				Keamanan X3				Minat Menggunakan Uang Elektronik Y			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	4	4	3	3	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5
2	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5
3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5
5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	4	5	5	5
6	4	3	5	5	3	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5
7	4	3	5	5	4	4	4	4	5	2	5	5	4	5	5	5
8	5	4	3	5	4	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5
9	5	4	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5
10	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
11	5	3	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4
12	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	5	5	5	3	4	5
13	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
14	5	3	3	5	3	3	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5
15	5	5	4	3	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	4	5
16	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5
17	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
18	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5
19	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5
20	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
21	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	4	3	5	5	4	3	5	3	5	5	5	5	5	5
23	4	3	4	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	4
24	4	5	3	4	4	5	5	3	5	2	5	5	5	5	4	5
25	4	3	5	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5
26	5	5	5	4	5	5	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5

27	4	3	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5
28	4	3	5	5	4	5	3	5	4	3	5	5	5	5	4	4
29	3	4	5	5	4	5	5	3	5	3	4	5	5	4	5	5
30	5	5	4	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5
31	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
32	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
33	5	5	4	3	5	3	5	3	5	5	3	4	5	3	4	5
34	5	5	4	4	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5
35	5	5	4	3	5	3	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5
36	5	4	5	3	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4
37	5	5	4	3	5	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5
38	5	4	5	4	5	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4
39	4	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
40	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
41	4	3	5	5	4	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5
42	5	4	4	3	5	5	2	5	5	5	5	3	5	5	5	5
43	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5
44	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
45	5	3	4	5	4	5	4	5	4	5	2	5	5	5	5	5
46	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
47	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
48	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
49	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
50	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5
51	4	4	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5
52	5	4	4	5	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5
53	4	5	5	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
54	5	3	4	4	5	5	3	3	5	5	3	5	5	5	5	5
55	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
56	5	4	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5
57	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
58	4	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
59	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
60	5	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5
61	4	5	3	4	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5
62	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
63	5	4	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5
64	3	5	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5
65	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	5
66	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5
67	4	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5

68	5	5	4	2	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	5
69	4	2	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	5	5
70	5	5	2	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5
71	5	3	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
72	2	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5
73	3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5
74	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5
75	4	4	5	5	5	5	3	4	2	5	5	5	4	5	5	5
76	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
77	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
78	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5
79	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5
80	2	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	5	5	5
81	4	5	3	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5
82	5	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5
83	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5
84	3	5	4	5	5	4	3	4	5	5	4	4	4	5	5	5
85	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5
86	3	5	3	5	5	5	3	4	5	5	3	5	5	5	4	4
87	4	5	3	5	5	5	3	5	5	5	3	5	4	5	5	5
88	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5
89	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5
90	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	5	5
91	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	4
92	3	2	3	4	4	5	5	2	5	5	4	2	5	4	4	5
93	3	3	5	5	5	5	3	2	5	5	3	2	5	5	4	3



### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Artini  
Tempat/Tanggal Lahir : Natal, 14 Mei 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Jln. HM. Yamin  
Pekerjaan : Mahasiswa  
No. Hp : 082166562184  
Asal Sekolah : SMA Negeri 1 Natal

### **DATA PENDIDIKAN**

SD : SDN 142705 Natal  
SMP : MTs Muhammadiyah 20 Natal  
SMA : SMA Negeri 1 Natal  
Riwayat Organisasi : - Himpunan Mahasiswa Pantai Barat Mandailing